TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐： 最终幻想Ⅶ超级攻略

梦幻模拟战特辑：圣剑的世界



新世紀 EVANGELION 2nd Impression

机种：SS　类型：AVG　厂商：SEGA　媒体：CD-ROM

《新世纪》的两位人气女主角一飞鸟和绫波丽。

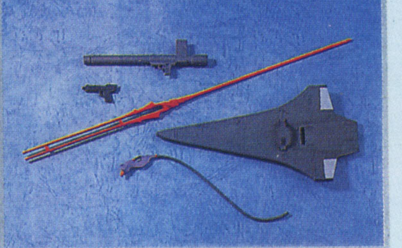
《新世纪福音战士》可以说是目前日本最富盛名的一部作品，其TV版、漫画版以及首办等广为流传，那种狂热程度比去年的《七龙珠》有过之而无不及！此次，SS版推出的这款游戏也是以TV版的故事为蓝本，系统上基本与前作相同。战斗画面加强了不少，平时的动画部分因为是采用小屏幕，所以失色不少，玩者要通过选项来推动情节向前发展，故事分枝较多，除一部分需要参照原著外，其它则可由玩者自行决定。



男主角碇真嗣，性格有些软弱。



PROTO TYPE EVA-00



零号机，驾驶员是凌波丽



TEST TYPE EVA-01



初号机，驾驶员是主角碇真嗣

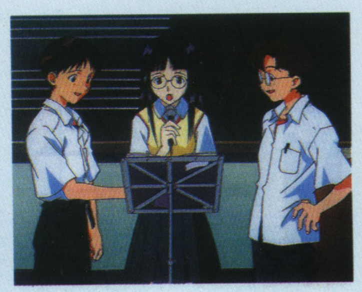


PRODUCTION MODEL EVA-02

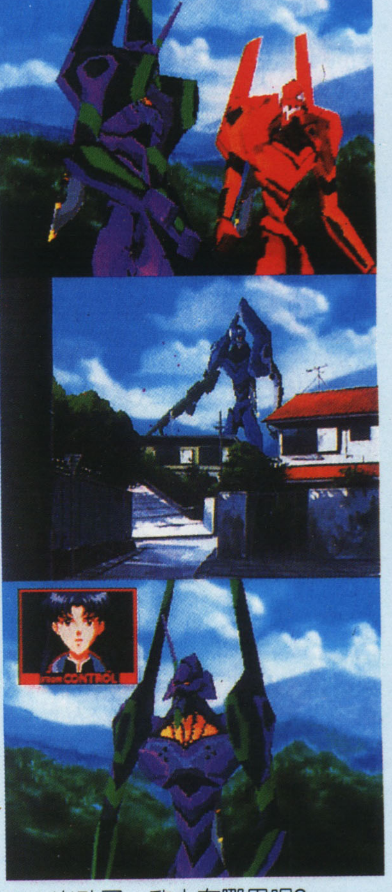


贰号机　驾驶员是飞鸟

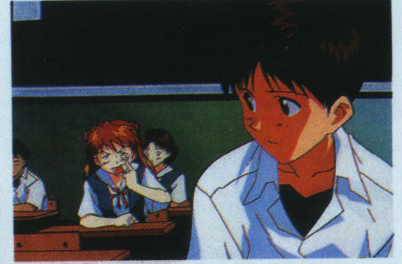




中间的是新来的转校生一山岸



EVA出动了，敌人在哪里呢?



真嗣总受到飞鸟的嘲讽和责备。

→贰号在向使徒开火!



卷首语

已是春天，在屏幕与攻略间“奋斗”了这么久，大家也该出去走走，呼吸一下新鲜的空气了。

《电子游戏与电脑游戏’96典藏本》在玩家中所掀起的热潮至今未退，从来信便可知道，其中有赞扬、有鼓励，也有建议和批评，但基本上大家都认可了众小编数十昼夜中的努力！下一个任务将是“增刊”，压力好大呀！但想到又能为玩友们做点实事，心里又不禁感到几分欣慰。

最近，有不少读者来信反映哪儿都买不到本刊的1月号和2月号，因为集不全本刊刊标而怕影响自己参加年底的“集刊标，中大奖”活动。其实，正如后面“编读往来”中所讲，大家不用着急，编辑部对此肯定会采取有效的措施，只要大家注意仔细阅读本刊以后的每期杂志便会明白（先卖个关子不说）。

九七年中，本刊开办了许多新的栏目，如“名作大家评”、“日文教室”等，各位玩家对此有什么好的建议希望能和北京电脑工作室联系。

本刊编辑部

现代电子技术

(增刊)1997年第4期　　(总第83期)1997年4月15日出版

电子游戏与电脑游戏

目录·目录·目录·目录·目录·目录

☆精品资讯

新闻……………………………………4
日本热门GAME排行榜…………………7

☆超攻略道场

最终幻想Ⅶ(PS)…………………………18
荒野的古代遗迹之机械(PS)……27
三国无双(PS)…………………………29
天下制霸(PS)…………………………33
爆烈刑事(SS)…………………………35
大地女神(SS)…………………………36

☆广　告

广告……………………………3、80

☆游戏名品

F1方程式赛车等(PS)………………8
大头拳击等(SS)………………………12

☆纵横四海

王者之书…………………………………41
毁灭与新生(4)…………………………56
漫园………………………………………62
撷梦园……………………………………59
日文教室…………………………………73
名作大家评………………………………65
编读往来…………………………………66

☆特　稿

《梦幻模拟战》杂谈……………………38
最终幻想的世界…………………………67
秘技库……………………………………70

☆电脑宝岛

拉玛传奇Ⅱ………………………………74
终极猎杀…………………………………75
NBA LIVE96………………………………76
魔宫快打…………………………………77
魔神战记Ⅱ………………………………78
小镇惊魂…………………………………79

主编　张忠智
执行主编　张建军
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
邮编　710061
北京电脑工作室　海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱)邮编　100083
咨询电话:(010)62045118

出版　陕西省电子技术情报站
国内统一刊号:　CN61-1224/TN
国际标准刊号:ISSN 1004-373X
印刷:西安新华印刷厂
发行　陕西电子杂志社发行部发行
邮局发行代号　52-126
广告登记证号　陕工商广字01-036号
定价　6.50



本期刊标

当您集齐十二期刊标并将它们拼在一起寄回本社时，便有机会参加九八年一月的大抽奖活动。

详情请看本期广告

致读者: 本刊与四通国际贸易公司共同举办的有奖问卷调查活动正在积极进行统计，抽奖结果将于五月号杂志上刊出，请广大读者注意!

为了响应广大读者的强烈要求，也为了能将《'96典藏本》和以往各期杂志因篇幅有限而未能收入的名作完整详实的奉献给所有玩家，本编辑部再次倾力出击，编辑完成了共计120页。其介绍将更全面、分析将更彻底、攻略将更实用、彩页将更精彩，另外，仍将附送大幅游戏海报！

百分之百的魅力值＝百分之百的满足感

你买了没有?！不要错过，快来参与，机会就在眼前！

集刊标 中大奖

为酬谢广大读者的厚爱与支持，本刊自97年1月起将举行"集刊标、中大奖"的抽奖活动。刊标的位置是在每期杂志目录页的右下角，请读者将其剪下妥善保存，至97年12月只要读者集齐1—12月的所有标刊，并按要求(具体要求本刊会在12月号杂志上向读者说明)寄至北京电脑工作室，便有机会获得大奖。

特等奖：一名 多媒体586电脑
一等奖：一名 多媒体486电脑
二等奖：三名 世嘉土星或索尼PS
三等奖：五名 超级任天堂16位机
参予奖：一百名 原版电脑光盘1张(套)
幸运奖：五千名《电子游戏与电脑游戏'97典藏本》

二十万元大派送！
好运在等待着你！

数风流人物，还看今朝！

九七年

暑期笔会

自本刊面市以来，不少才华横溢的作者将他们辛勤创作的文章寄来，令我们与广大读者从中受益匪浅。他们用行动说明了闯关族多得是才子、才女，他们的文字丰赡华美，一样可令人从中汲取知识，获得乐趣！基于以上原因，本刊决定于97年8月举行盛大的笔会，邀请部分作者来北京相聚，届时大家闻名已久的许多作者及本刊编辑将全体亮相，与诸君青梅煮酒，论天下英雄！

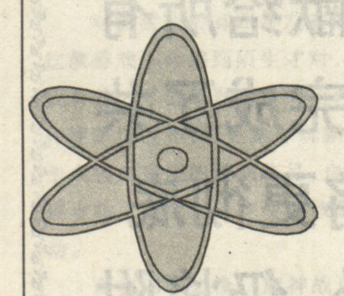
方法如下：自本刊96年7月号起至97年7月止，凡曾在本刊发表过文章的作者都会有机会，由本刊编辑部从中选出12名，另外再从所有曾给本刊来信的读者中抽取3名，合计15人。本刊编辑部将负责往返车票，在京食宿及组织各种丰富多彩的活动。

好了，所有想一展才华的朋友注意了，快将你们的大作寄来，让我们在97年灿烂的夏季在北京相会！

新闻·新闻·新闻·新闻·新闻·新闻

NEWS OF GAME'S WORLD

责编：KING & MOMO



任天堂 64
大幅降价！大幅降价！大幅降价！



进入 97 年，任 64 在美国市场锋头颇劲，全美销售榜前 10 名中，任 64 总能占着 6 或 7 位，并且前 3 名几乎每周都被任 64 统治。

然而，在日本因为销售策略的问题，加上日版软件推出速度较慢，造成任 64 在日本市场一直销路不算极佳。日前，任天堂突然宣布，自 3 月 14 日，任 64 主机降价至 16800 日元（约人民币 1600 元）！

任天堂的首脑人物之一今西宏史，在接受记者采访时有着如下发言：

问：因着任 64 的降价，吃惊人的人颇多呢。



今西：嗯，不过当初刚推出主机时，是考虑到软硬件加起来 25000 日元较合适的。不过那时还不具备这种条件。

问：那么为何现在会降价呢？

今西：至 3 月底，全世界累积销量已达 610 万台，在大批量生产的效果下，定为 16800 日元也不会出现赤字的。

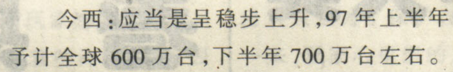
问：今后的销售计划？

今西：应当是呈稳步上升，97 年上半年予计全球 600 万台，下半年 700 万台左右。



问：这次降价，会形成销量进一步上升的动力吗？

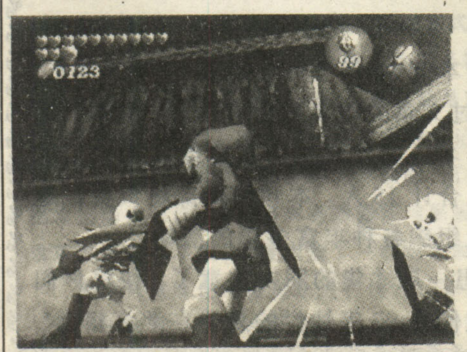
今西：大幅的降价当然会使销量上升，但不能寄希望于这一方面，仍然要靠软件的质素来主导。



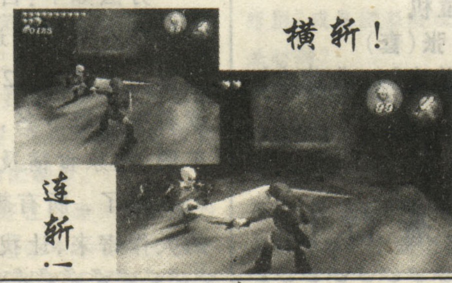
问：今后有可能继续降价吗？

今西：应该没有这种事了。这次的降价，只是因为达到产量效果后的一种自然调节，与和其它社之间的商业竞争没有关系。今后我们也会凭着硬件性能与有趣的软件来推销任 64，而不会卷入价格竞争。

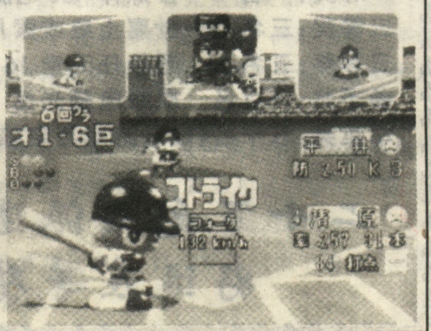


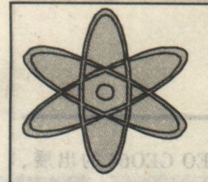


横斩！



连斩一





1997AOU SHOW 开幕



前来助兴的 NGO 乐队吸引了不少观众。

2月19日，千叶幕张 MESS 召开了一年一度的 AOU 街机大展。

在前两期中作过介绍，今年有73家厂商参展。展会上最引人注目的应属 NAMCO 的“铁拳 3”，而 SEG 匠“VR 狙击手”、“SCUT 赛车”等利用 MODEL3 基版的最新作亦吸引了许多观众。CAPCOM 在 2D GAME 方面势头仍然不减，“街霸Ⅲ”与“恶魔拯救者”均在该展上亮相。





新基版登场，是这次大会上的热点，许多关心新基版效果的玩家都到这里来先睹为快！



NAMCO 的《铁拳 3》占有极为显著的地位，不知这次《铁拳 3》能否战胜 SEGA 的《VR3》？祝他好运！



体感机还是展览中的重点。

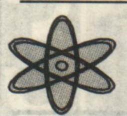


VR3 虽然亮相已经许久，但是仍然吸引了不少高手前来切磋。看着那么宽大的操纵台，多么希望我们国内的玩家也能有这种享受。







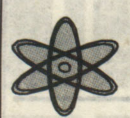


MACRO SOFT 社制作街机？

以日文 WIN95 及其他电脑软件而著名的 MACRO SOFT，日前向业界发出“街机应统一规格”的建议。

该社推出了名叫“DAILECT”的电脑版，并号召采用其技术来统一业务用街机的规格。

至今为止，日文的街机基版都是各大厂商独自开发的，若能将其规格统一，可以大大节约软件的开发成本。不过这项工作所需努力，可能会超出人们想象。

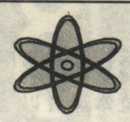


北京电视台 开办“电脑演播室？”栏目

近期北京电视台第三套节目（27频道），每周日下午的《电脑演播室》节目软件部分开始每月一次针对流行电脑游戏软件由业内人士和玩家进行介绍和评论。

据悉该节目主要面向电脑游戏爱好者，对市面上的健康的、经典的、热门的正版电脑游戏软件，介绍游戏内容，创意制作背景过程，评论游戏特色和挖掘游戏文化内涵，引导消费者选择有益有趣的正版游戏软件。

在三月份的节目里由前导软件公司的边晓春总经理钟志钧策划和《电子游戏软件》编辑邱兆龙先生与主持人王业一起对三国类游戏软件进行一番探讨。



土星的音效小说即将登场？

2月24日，CHUN SOFT 召开了予定于夏季发售的 SS 版 AVG“街”的制作发布会。会场定于游戏的舞台涉谷的东武大饭店。

与会的有 CHUN SOFT 的中村光一社长、原作作家兼监制的长坂秀佳（曾是 SFC 版音效小说“弟切草”的作者）、SEGA 的 SATURN 事业部长冈村秀树等。

中村光一表示，决定在 SS 制作音乐小说，是由于 SS 的硬件特征，更适于在背景上加文字的表现方式。另外，真实背景的拍摄中所需的场地，其经营者多与 SEGA 中山隼雄社长相熟，能提供较大的方便。



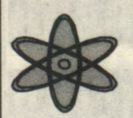
盛况空前



SEGA 实施网络面谈系统！

SEGA 在 INTERNET 上，开展正式的网上面谈系统，进入的人需回答 5 个问题，然后 SEGA 方面会根据回答而给以对应的评价。

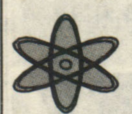
SEGA 的主页网址是：http://www.sega.co.jp/



"VR 战士 3"世界擂台战分晓

在前一期中介绍的"VR 战士 3"世界大赛，终于在日本东京"JOY POLICE"结束。

这场盛会于 2 月中旬开始，共有来自日、中、韩、英八国的百多位选手进入日本的最终大赛。大会设有女性组、少年组和成人组，最后结果，世界冠军由使用结城晶的韩国选手曹鹤东选手获得。



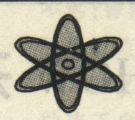
"鲁邦三世"纪念 PARTY 送菲亚特 500 名车大奖

还记得宫崎骏的名作"鲁邦三世"吗？这款 10 余年前的作品，现在又被 ASMIK 制作成 PS 版的 AVG，名字是"再会卡里奥斯特之城"。为了这款游戏的推出，ASMIK 召开了盛大的纪念活动。

当天的会场上，最受瞩目的莫过于在一隅停放的鲁邦的爱车——菲亚特 500。并且，在众多到场宾客中，有一位幸运者以抽奖形式得到了它。



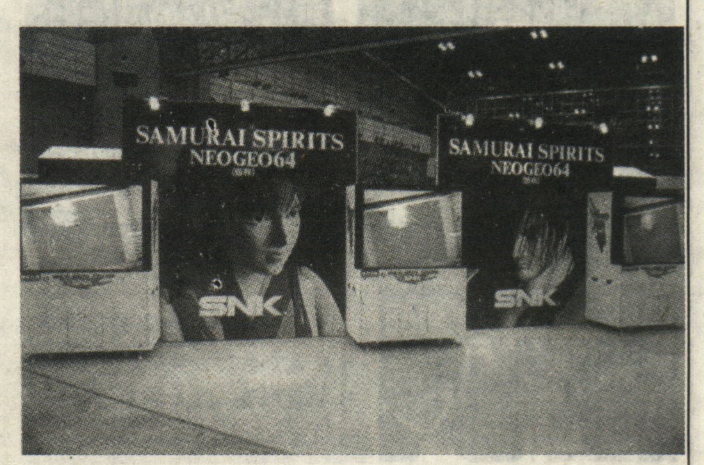


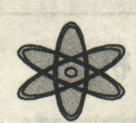


NEO・GEO64 出台！

在 AOU 展上，最具新闻性的话题当属 NEO GEO64 的出展，SNK 这款 64 位基版在将来上市的同期，亦会推出与过去一样可以和街机互换的家用机。在展会上，与 NEOGEO64 同时出场的对应软件是"侍魂 NEO-GEO64(暂名)"，霸王丸与娜可露露的 3DCG 展示，显示出 64 位基版不同凡响的实力。

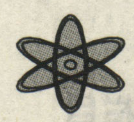






春季许多大作再度延期

预计于今年春天推出的许多著名游戏都宣布延期，其中包括 SS 的《GRANDIA》，其发售日已成为未定；PS 的由 SQUARE 公司制作的 SLG 游戏《最终幻想战略版》本来已定为 5 月发售，而现在也成为 5 月下旬未定；PS 的《浪漫沙加 4》更成为夏季才能发售的作品；SS 和 PS 共同定于 4 月 25 日发售的《真说侍魂・武士道列传》是否能够如期发售，到目前为止还没有确切的消息。



海外街机热作排行榜

名次	厂商	类型
1.VR 战士 3	厂商：SEGA	类型：ACT
2. 电脑战机	厂商：SEGA	类型：ACT
3. 街头霸王 EX	厂商：CAPCOM	类型：ACT
4.RB 饿狼 SPECIAL	厂商：SNK	类型：ACT
5.SCUT 赛车	厂商：SEGA	类型：RAC
6. 侍魂・天草降临	厂商：SNK	类型：ACT
7. 东京大作战	厂商：SEGA	类型：STG
8. 街头霸王 ZERO 2ALPHA	厂商：CAPCOM	类型：ACT
9. 世嘉超级冠军赛车	厂商：SEGA	类型：RAC
10. 泡泡方块 SUN	厂商：CONPAIL	类型：PUZ

日本 GAME 热作排行榜

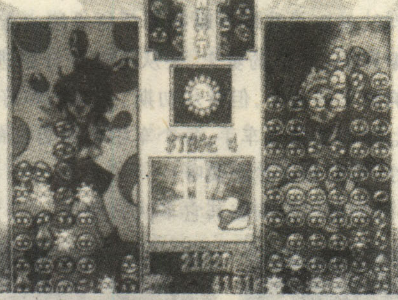
3月14日发布 TOP TEN TOP TEN

1

最终幻想Ⅶ

机种:PS
厂商:SQUARE
类型:RPG

2



泡泡方块

机种:SS
厂商:COMPARE
类型:PUZ

3



樱花大战花组通信

机种:SS
厂商:SEGA
类型:ETC

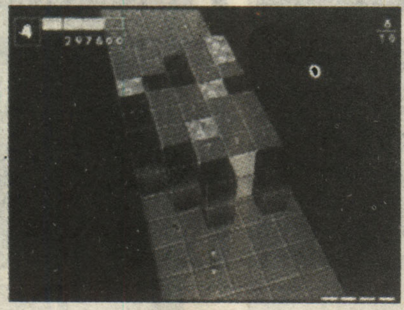
4



新世纪福音战士

机种:SS
厂商:SGEA
类型:AVG

5



I.Q 大挑战

机种:PS
厂商:SCE
类型:PUZ

6



口袋妖怪

机种:GB
厂商:任天堂
类型:RPG



7

ROOM-MATE～井上凉子

机种:SS
厂商:DATAM·POLYSTAR
类型:RAC



8



古墓奇兵

机种:PS
厂商:VICTER
类型:AVG



9



三国志Ⅴ

机种:PS
厂商:光荣
类型:SLG



10



啪啦啪啦啪

机种:PS
厂商:SCE
类型:ACT

《最终幻想Ⅶ》仍然高居第一位不下，其水准可想而知。SS这次成绩不错，有四款游戏上榜，其中《新世纪福音战士》的复刻版因为二代即将推出的关系居然也上到了第四名的高位。《口袋妖怪》真是个妖怪，居然仍在排行榜内。

责编:MOMO



FI方程式车队



优秀的赛车游戏带给你追风逐电般的感觉。

厂商:日本椰子　媒体:CD—ROM
类型:SLG　发售日:发售中

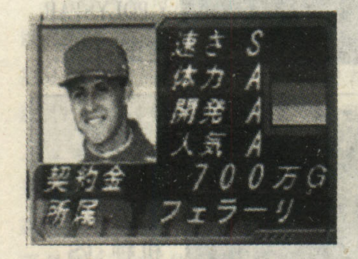
责编/FOX

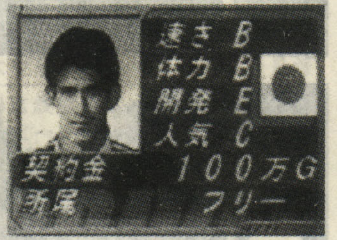
记得去年世嘉公司推出了一款模拟足球俱乐部游戏,在日本很受欢迎。可算是在体育游戏上的又一种尝试,笔者对此类游戏可算是情有独钟。

这回游戏内容从足球转到了赛车的世界,游戏的目的当然是组建自己心目中最完美的车队去夺取胜利。当游戏开始时首先要决定车队的名字,随后从二十个国家中选出国籍,其中还有一项十分细致的设计,,即如果你支持选用本国的商品,会在一定程度上得到优待。

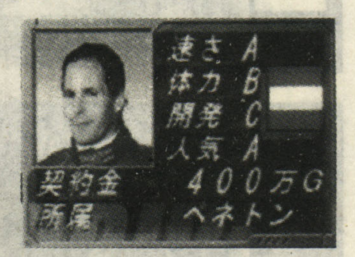
接下来是选择赞助商,最多可与三个赞助商签约。如果想与知名赞助商签约的话,就要在赛季中取得优异的成绩或者与一些知名的赛手签约的话也可办到这点。剩下就是最重要的建立车队了,第一步是设计属于自己车队的赛车,要从五部分分别进行。不同的设计会影响到赛车的性能。第二部是选择引擎这无疑是十分关键的一步,会影响到车的速度,但游戏初期,是无法和好的公司签约的。第三部是选择汽油,这一点是十分重要的,但是要与引擎相附才能事半功倍。第四是挑选车手,每个车手都有自己的能力、速度、体力、开发力、人气度,每种能力都会对赛果产生影响,明显是能力高的选手要好,可前提自然是钱呀!

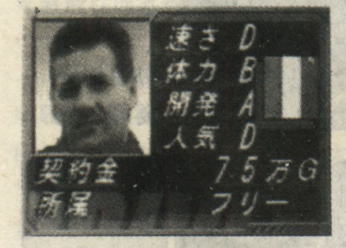
另外除比赛外,平常也有许多工作要做,例如开发新车、对新车进行测试,选手的训练以及调查其它车队的情况。

















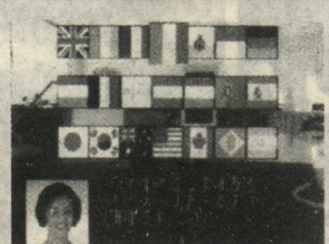




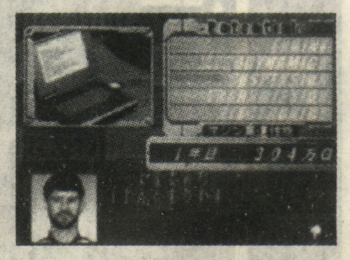




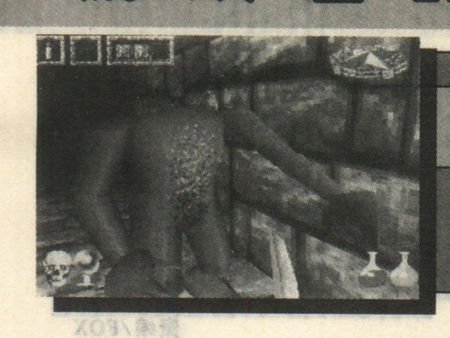








上面都是些出名的赛车手,你们认识吗?(只可惜少了巴西的赛纳)



奥鲁帝马——地下世界



复杂的迷宫，看来又是对玩者智慧的挑战！

厂商：ORIGIN　媒体：CD－ROM
类型：RPG　发售中

责编/FOX

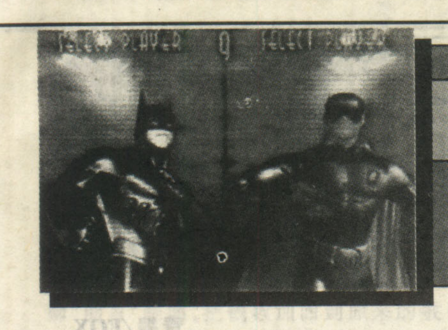
这款游戏的第一作是在十年前电脑上发售的名作。曾经轰动一时，掀起了 3D RPG 的热潮，如今在 PS 上制作的该系列的最新作名为"地下世界"。

最新作也是其系列全部作品中世界最广阔，3D 迷宫设计最精美的一款了。主人公为了证明自己是无罪的而为故事开端，进入地下世界去拯球公主为主线，而展开了系列的冒险故事

STORY

在佛利达尼亚的男爵阿鲁姆利克有一个十分可爱的女儿，可是却被地下的恶魔诱拐，被关押在地底世界。男爵为了救回女儿，让魔导师进行召唤。被召唤的圣者巴达鲁，却被误认为是诱拐犯的一名，而被投入到迷宫监狱之中。为了洗清罪名，巴达鲁决定救出公主，与其重返地上。

在游戏操作系统上大至有三个方面，第一是持物，道具基本是在地面上散落着，所以一定要仔细观察以免漏掉某些重要道具。但要注意的是，道具是有一定重量限制的，达到一定数量时就无法再持有了。二战斗，战斗是随时都有可能发生的，只要控制方向与攻击键就可以了，所须注意的是，不同武器所造成的伤害也不同。三魔法，如果要使用魔法，咒文与魔石缺一不可，并且在游戏中后期，魔法可以相互组合，使其威力更大，使用魔法会消费 MP，但也有不成攻的时候，要根据本人的咒文技能值而定。



蝙蝠侠不败之谜

PS

传说中的英雄又回到了我的中间。

厂商:ACCLAIM 媒体:CD—ROM
类型:ACT 发售日:发售中

责编/FOX

玩家对蝙蝠侠应该不会感到陌生,蝙蝠侠不仅在美国的电影漫画、卡通、玩具、服装等等上出现今回将在PS推出游戏。游戏是描述蝙蝠侠第三级不败之迷的故事。在游戏中弃满了美版游戏的味道。

游戏中故事从蝙蝠侠寻找仇敌双面人开始,是一个横版的动作游戏可以从蝙蝠侠或罗宾中任选一人开始,当然也可以双人同时进行。在游戏中蝙蝠侠和罗宾都有各自的决招,决招是象格斗游戏一样搓出的,威力也不相同。并且在游戏途中可取得飞刀,绳索等道具,帮助玩家消灭敌人。

每当过一关之后,都有一些道具供玩家选择,在下一关中道具有时会起来关键作用,所以一定要慎重选择。

在前几作中,蝙蝠侠大都是以动画形式出场,而在游戏性方面,也大都偏重于技巧。而在不败之谜中,画面处理都是真人映像,无论是敌我双方还是场地背景,都是极为真实。在游戏性方面也是偏重于动作一面,还加入了连击的设定,连击数越多得分越高。是一款典型的美版游戏。

神秘诡异

FOREVER

正义无敌



山路赛车



喜爱赛车的朋友不妨在本作中大显身手！

类型:RAC　厂商:ATLVS　媒体:CD—ROM　发售日:发售中

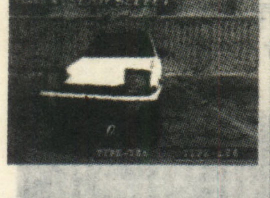
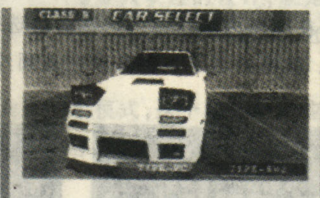
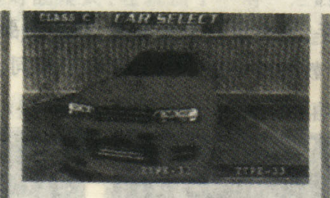
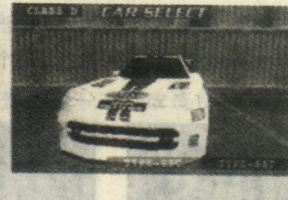
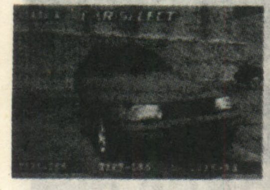
责编/FOX

此款游戏原在SEGA SATURN上发售过，此次经过重新制作并加入了新的系统后，又将在PLAY STATION上登场。

今回游戏中有多部新型跑车登场，还加入了故事模式及车会模式。也可以自己设计一辆车去参赛，其它的方面也均自己设定。

游戏模式分为五种一人模式、二人模式、时间模式、故事模式、设计模式。一人与二人模式都是从三条赛道及二十一部名车中选择后，进行比赛，争取奖杯。时间模式中玩将可以向纪录时间挑战，创造新纪录。还有一个熟悉赛道的作用十分重要。在故事模式中须要不断与对手赛 车，夺取胜利后得到奖金，然后购买新车为主要目的，这个设计使游戏性大大地增加。设计模式自然就是自己亲手设计赛车。

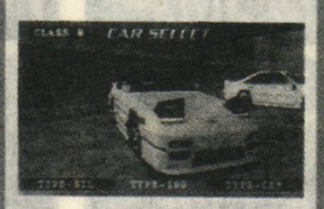
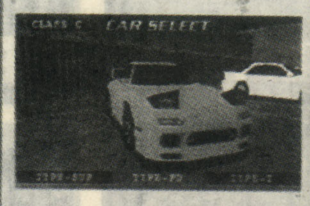
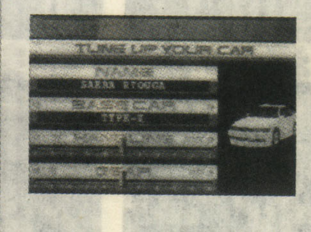
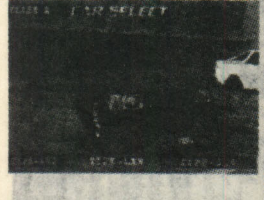
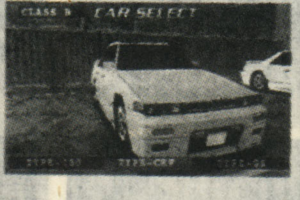
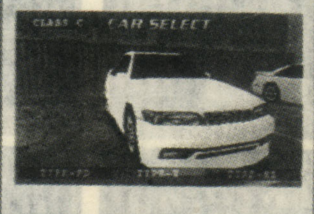
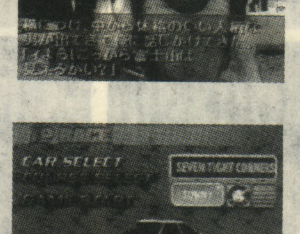
山路赛车在其它方面有所改进，如画面、音乐等都很出色。游戏中并附有重放功能以及训练模式。但赛道还是让人有不够的感觉。希望在下回作品中有所改进。










世界名车尽在其中　超级赛手各显其能



大头拳击

SS

本是最残酷,紧张的运动,可现在却……

厂商:吉本兴业
类型:ACT
媒体:CD—ROM
发售日:发售日未定

责编/FOX

当玩家看到这游戏的第一眼时,一定会对这爆笑的画面惊愕。不错,这款拳击游戏的主要目的就在于搞笑方面。所有拳手均是吉本兴业的本社职工,但在游戏中,每人都是四方形的大头,和一张被丑画的面孔。本该在对战游戏中出现的爽快感觉却变成次要的了。

游戏中共有三种模式,除了正规赛外,还有可与人或电脑对战的模式。在这两种模式中玩家可以使用自己精心调教出来的拳击手来与对方决一胜负。并且可以随意转换视角。

在这款游戏的正规模式中,玩家先选下一名拳击手便可进行比赛,每个选手的能力都互不相同,必杀技也不一样。所以在选人时要注意他的能力及必杀技。游戏在进行时,当然是要向敌人发起猛攻,如果不慎被敌人击倒的话,必须快速摇动十字键同时连续按拳键,使选手能尽快站起并回复一些体力。

上面我曾经提到选用自己训练出的拳手,这个设计十分有趣,玩家需要在四年内培育出一名优秀的选手。并夺取世界拳王的称号,在四年中,共有六名教练可供选择,每个教练所训练出的结果各不相同。教练的名字也都是曾在动画片中出现的注名的人物。



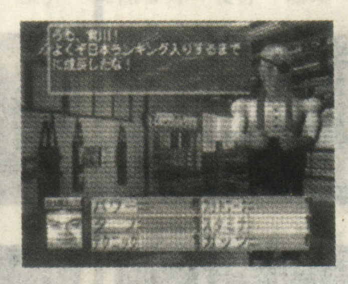












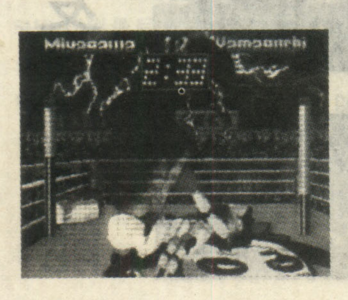




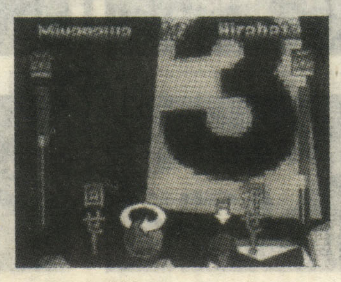


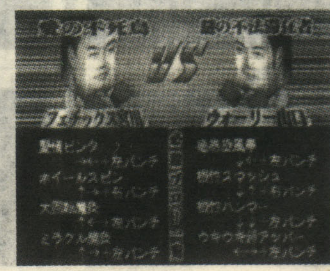


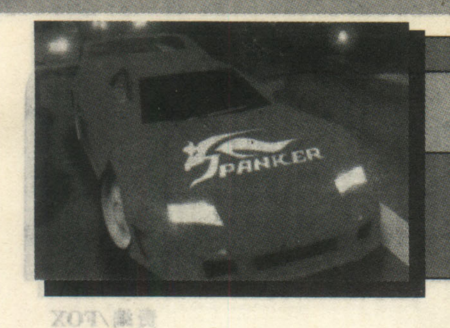












武装赛车

SS

给千篇一律的赛车游戏带来了全新的感觉。

厂商:胜利　类型:RAC

媒体:CD—ROM　发售日:发售中

责编/FOX

STORY

游戏背景是在二十世纪末期,那时人类的的生活和现在截然不同。特别是在驾驶方面以没有了限制,任何人都可拥有驾照。与此同时在日本,兴起了一种赛车的浪潮。但它并不只那么简单,车体可以任意改造,甚至可以加上武器。做为玩家的你任务就是不择手段夺取胜利。

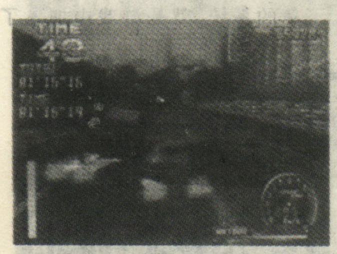
这款游戏开始可选用七部赛 车之一,进行比赛。当比赛胜利了就可怕用赚来的金钱,不断地强化自己的赛车。比赛是以三局两胜制来裁决胜负的。在战斗中车体的武装起了关键的作用。在与不同选手比赛时场地也会随之改变。场地不同也会影响到赛车的速度。除了要熟悉场地外,了解赛车性能也很重要。赛车的类型很多有四轮、三轮、飞艇、装甲车、快速战车几种。每种赛车的特性都是有好有坏。

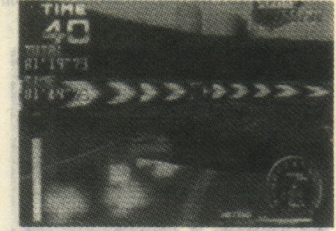
在这个游戏中还有一个十分令人欢迎的设计,就是对战模式,在玩惯了一对一之后,可以六个人进行对战,当真是天下大乱。特别是选手的车体被淘汰后,赛手仍会留在场地中,还可和赛车争抢道具。并且不会死去直至分出胜负,这个设计可说是十分有趣。

还有另一种模式是改造赛车模式,这个模式只对应对战模式,在出战前将自己所喜爱的赛车进行改造使其装备更加精良,玩家可设计出二十余种并可进行储存。在对战时挑出使可说是十分方便。

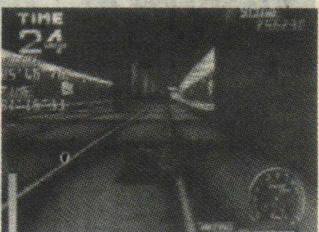


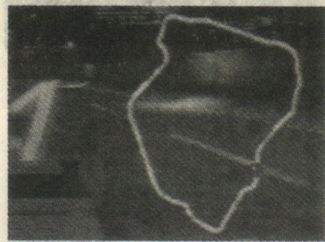


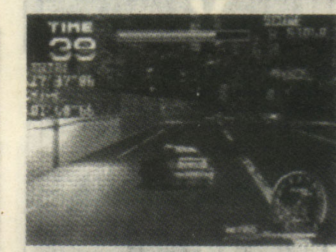






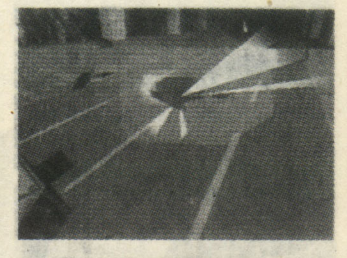


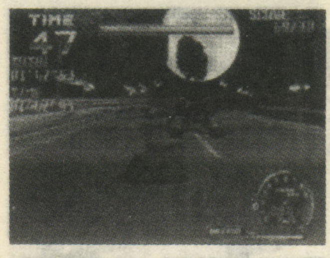




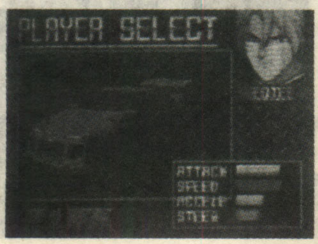
近未来的世界中,只要在车赛中夺取桂冠就可一举成名!





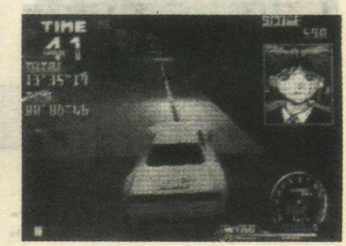


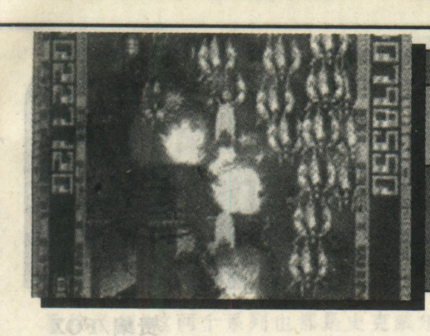












BLAST WIND

SS

炮火纷飞，在危险中一往无前！

厂商:TECHNOSOFT　媒体:CD—ROM
类型:SHT　发售日:发售中

责编/FOX

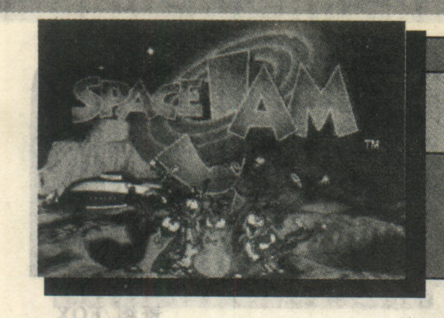
世嘉公司出品的主机一向在射击游戏方面强于其它机种。从世嘉五代和超级任天堂的较量中就可看出世嘉在其它方面均显不足，只有射击游戏方面强于任天堂。在次世代中土星的2D射击游戏出品了不少大多数的质量还算不错，只有四国战机令人十分失望。

这款BLAST WIND，看上去也十分出色，在故事方面，游戏是发生在近未来的世界之中，由于核子风暴，人类只有很少存活下来，为了继续生存下去，大家团结在一起，组成了一个组织，与此同时，地球上的另一种异形生物也开始向人类大举发动进攻。人类中的斗士KYO与FORN跃上了各自的战斗机，为了人类的生存而踏上了征途……

系统简介

在游戏中，玩家所使用的武器共有三种，除普通攻击外还有追踪武器及常说的“保险”。玩家在游戏时须要积极的得取道具，使飞机的武器POWER UP。这样不仅武器增强，还增加了追踪武器，这些都和其它的射击游戏大致相同。当得到“S”道具后，就可一时间无敌一定不要错过。

BLAST WIND这款游戏还加入了新的系统，就是游戏中加入了分支，使游戏的可玩性有所提升。



轰天大灌蓝

SS

看乔丹在卡通世界如何表现那惊人的技巧。

厂商:ACCLAIM　媒体:CD—ROM
类型:SPG　发售日:发售中

责编/FOX

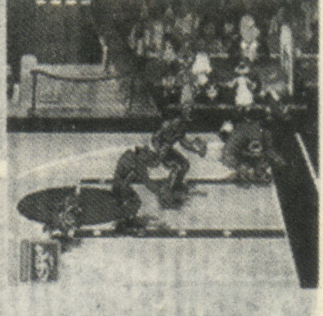
喜欢蓝球的乔丹迷们有福了!(前一阵子乔丹所演的电影轰天大灌篮终于搞到手了。)随后又发现竟然又出了游戏,虽然是美版的游戏,但还是十分有趣。

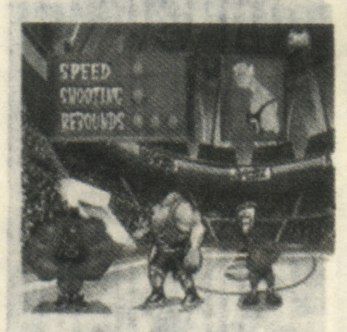
在电影中只有乔丹一人,其它都是电脑制作的动画人物。而被移植到PS上后,更是如鱼得水,发挥的淋漓尽致。怪物选手们准确的三分,强力的灌篮都使飞人乔丹倍感压力,要想赢球就要靠玩家你来决定了。

在游戏中麦克．乔丹与可爱的卡通人物为一队,面目狰狞的怪物们为一队,除了正常的比赛 外,游戏中不加入许多迷你游戏,使玩家从激烈紧张的比赛后,可以得到缓解及放松的作用。由于这款游戏是美版的,所以选手的能力值是英文的,SPEED是选手的速度,SHOOTING是投球命中率,REBOVNDS是篮板球的能力,每种能力都是以篮球来表示,篮球数越多,表示能力越强。虽然选手们都很出色,但还是乔丹所带领的队伍比较好使用,而怪物队选手能力都十分极端化。

美国的游戏公司,大部分的选题都出自电影,就象日本游戏很多取材于漫画或动画,这样就形成了两种截然不同的风格,日本公司制作的游戏画面都很细腻,感觉较贴近国内玩家,而美国公司所制作的游戏画面简单,颜色单调,但手感及动作性就十分突出了,这款游戏就是很好的证明。

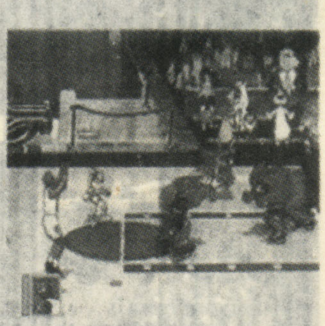






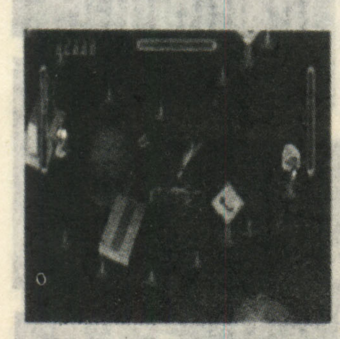


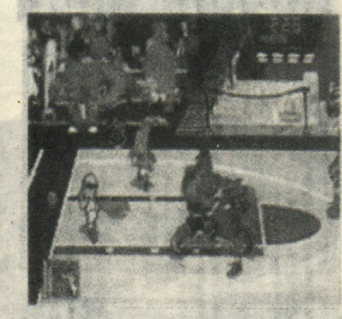




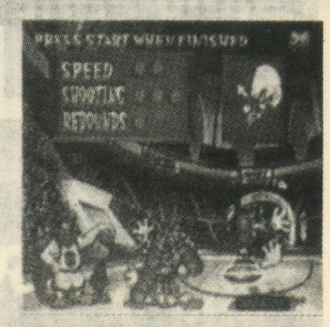












迈克乔丹再显神威

篮球飞人技压群雄



安室奈美惠的舞台

SS

偶像红星以崭新的姿态出现在崇拜者面前。

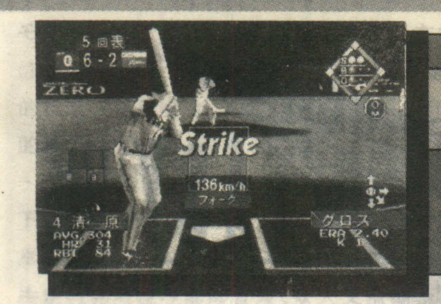
厂商:SEGA 媒体:CD—ROM
类型:ETC 发售日:发售中

责编/FOX

提起安室奈美惠国内玩家可能不太了解,在日本她可算是当今日本最走红的一位女歌星了。甚至连港台也高居排行榜首。

这款游戏是一个将音乐与游戏合二为一的类型。它不仅有着高品质的音乐,还有安室奈美惠本人的MTV,玩家可以按自己的想法,去改变视点、背景、服装。游戏中还收录了安室奈美惠的几首最新作品。

在舞蹈模式中,玩家可欣赏到她优美的歌声及3D制成的安室奈美惠的舞姿。更可切换视点和回转等等多种选择。在卡拉OK模式中,玩家可以练习卡拉OK,不过是日文字幕,对国内玩家来说是无福消受了。在以上两款模式中安室奈美惠可以从六套演出服装中任意选择。另外在PRESEVTS模式中有四种迷你游戏作为调节之用。一种是用手柄上的键位来代替五线谱上的字母,玩家只须跟着所播放的音乐按键即可。第二种是一种类似拼图的简单游戏。第三是挑对的游戏,将图片全部挑完后,会有安室奈美惠的写真出现。第四是传送游戏玩家只须从转移点中来回转移到小猴处算胜出。虽然以上四个游戏都十分弱智,但可两人同时进行,可以增进一些对抗性。



日本职棒联赛 97’

SS

在万众瞩目中，在绿色的赛场上拼搏！

厂商:SEGA　媒体:CD-ROM
类型:SPG　发售日:发售中

责编/FOX

颇受欢迎的棒球游戏“日本职棒联赛”，担载最新的选手名单及新的系统登场！

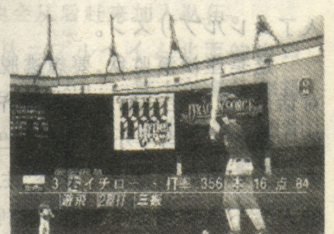
在今回的游戏中，最受关注的是登场选手以及选手的名单资料和完全3D化的击打画面。在击球时，操作方法类似KONAMI的实况棒球，是以准星来确定击球位置。

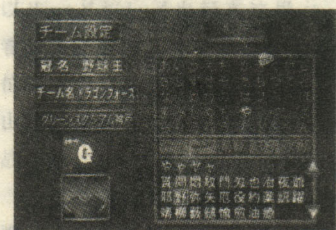
在资料方面，除去年联赛中活跃的选手外还有最新加盟联赛的选手以及外援，他们的实力只有玩家自己去评判了。另外在场地上也增加了两个今年新完成的球场名古屋与大阪这是两个室内球场，在雨天比赛仍可照常进行不受丝毫影响。

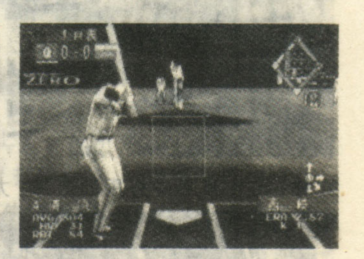
这回新作中加入了新的系统，是将投手所投出的球以内外角与高低分成四块，分别设定在手柄X、Y、A、B上，当投手投出球后，击球手判定球的位置，投手柄上一键即可自动，调至击球的位置，这个设计对初学者来说自然的简便易行的上策。

前作中大受好评的组队机能仍然健在。在“97”中球团名称选手的像貌、身高、爱好等等都可自由自在的设定。并且仍然可使用实在的选手加入到自己的队中。用自己所组建的球队夺取职棒联盟的最高殊荣，感情投入自然会比使用其它球队要高。喜爱棒球的玩家们一定不要错过这款游戏呀！

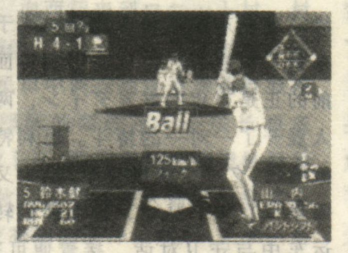


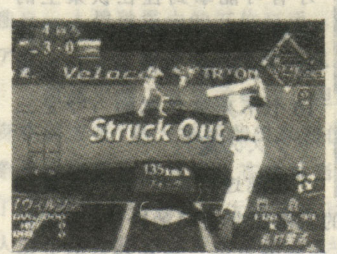


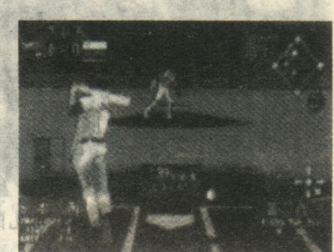


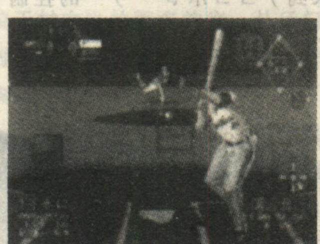


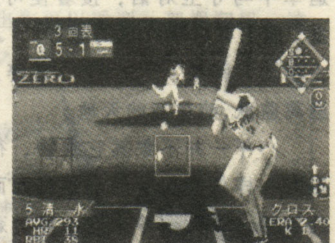


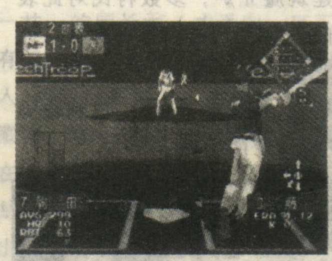


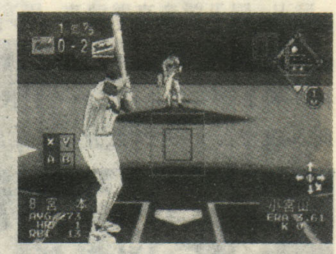


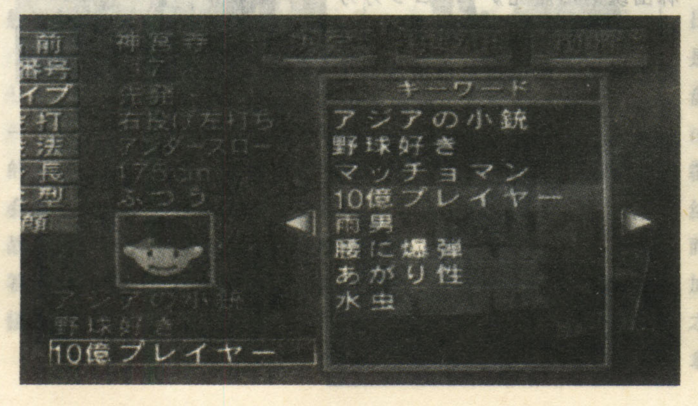


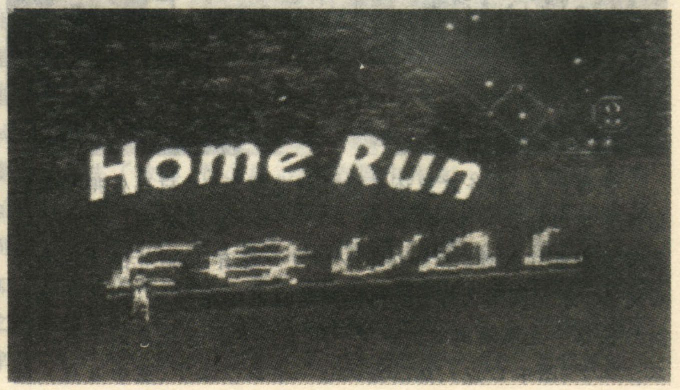














超完全攻略(下)

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

最终幻想 VII

机种:PS　类型:RPG　厂商:SQUARE　媒体:CD-ROM×3

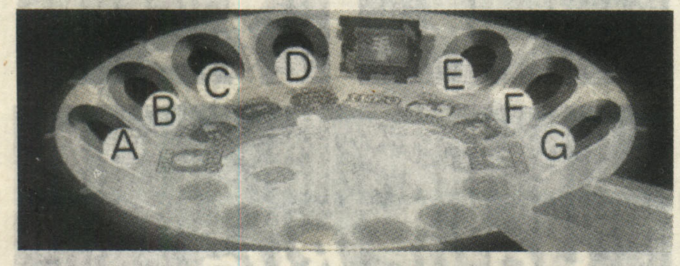


船终于靠岸了，克劳德等人来到了コスタ・デル・ソル。这是处颇具热带风情的旅游圣地，在海滩上，克劳德找到了宝条博士，从他口中得知萨非罗斯已前往大陆西方了。

向西行，コレル山是必经之路，山中有不少有用的道具，尤其是在轨道中断处，当失足落下时要不断连打方向键，这样才有可能拿到挂在铁架上的宝物。在一处崖壁上，还可找到一个鸟巢，此处是可以获得10个不死鸟之尾的（フェニックスの尾）。



越过コレル山，众人来到了巴利特的故乡コレル，可这儿的人却出乎意料的冷淡。原来许多年以前神罗组织决定要在此处建筑魔光炉，多数村民对此表示赞成，而巴利特的好友ダイン却强烈反对，巴利特没有听从他的劝告，结果不幸的事发生了，魔光炉建成数月后，因发生事故，神罗为了隐瞒真相而将所有村民杀害，并烧毁了小村。巴利特为此事颇为自责，并从此开始了他反抗神罗的生涯。

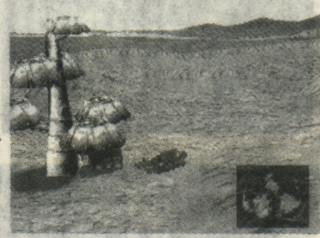


往事已矣，当务之急还是追赶萨非罗斯。从村民处得知乘轨道缆车可以到达一个叫ゴールドソーサー的游乐园，于是克劳德便立刻前往探查。ゴールドソーサー要有3000元的入场费才可进入，来到圆形大厅，巴利特决定自己单独行动，而克劳德便只好在这个光怪陆离的世界里一步步摸索。首先来到チヨコボスクエア(图中G点)，然后是スピードスクエア(图中B点)，陆续可听到一些关于萨非罗斯和黑色魔晶石（黑マテリア）的消息。接着克劳德来到ワンダースクエア(图中F点)，新的同伴凯特・西(ケット・シー)在此登场。当进入バトルスクェア(图中E点)时，看到地上倒卧着许多神罗兵的尸体。其中一人已奄奄一息：“……独臂持枪的男子……”怎么？难道是巴利特下的手吗？正在迟疑间，园长ディオ出现了，不由分说便将克劳德等抓入了コレルプリズン。

这是座沙漠监狱，要想逃脱可绝非易事。与这里面所有的人对话后，众人在一间小屋内聚齐，巴利特向大家讲述了与ダイン的一段往事，当年小村出事，巴利特和ダイン受到神罗的追杀，ダイン不慎失足落入了深谷，生死不明。那么在游乐园袭击神罗的人会不会就是ダイン呢？巴利特决定去查个明白，于是便和克劳德等再度出发。众人沿沙漠边缘一直向东然后转向北行，终于来到了山崖边。出现在巴利特面前的正是当年的好友ダイン，两人展开了一对一的搏斗。巴利特战胜后，ダイン跳崖自尽。众人又回至コレルプリマン，在那辆转运车中与守卫对话，接着便可来到チヨコボレーサー的控制室。地上有一颗红色的魔石“ラムウ”，不要忘记取。下面便可出去参加大脚鸟（チヨコボ）比赛，取得第一名后便可乘坐バギー逃离监狱，前往新的天地。



バギー并不象其它乘物，行走时一样是会遇敌的。越过西面的浅滩，克劳德等来到一座被森林围绕的旧魔光炉——ゴンガガ村。在小村中调查后得知因为魔光炉爆炸，所以这里已被废弃了多年，当克劳德又进入那座魔光炉查看时，可以找到一颗魔石“タイタン”。另外，在林间小路上，众人会和神罗特种部队的レノ与ルード遭遇，但只交战了几个回合，他们便又匆匆离开了。





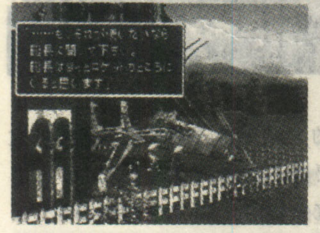
克劳德继续前行，终于来到了群山环绕的小村コス

モキヤニオン，这里是红色XIII的故乡。在村中收集完情报，得知红色XIII原名叫ナナキ，众人在有天文望远镜的房间内找到该族的长老，然后会合了红色XIII便可去被封印的ギ族的洞窟。洞中的敌人非常厉害，可以借此提升等级，进入洞穴深处与BOSSギ·ナタタクソウルファイヤー战斗，胜利后众人来到一座山崖下。红色XIII在此得知了父亲因为要守护山谷而献出生命的往事，并看到了身中ギ族毒箭而被石化的父亲。伤心之余，红色XIII决定与克劳德等继续冒险，众人又踏上了旅程。



下一个目的地是ニブルヘイム，这就是在克劳德的回忆中曾经出现的故乡。在神罗屋敷中，有一个保险柜，按照右36→左10→右59→右57的顺序在20秒以内调好密码便可取得魔石“オーディーン”以及地下室的钥匙。从旋梯来到地下室，打开以前不能进入的那扇门，在中间的那口棺材前调查，新的同伴文森特（ヴィンセント）就会出现，当克劳德等出门离去时，他会从后赶来加入队伍。

从ニブルヘイム北面的出口进入ニブル山，一路上的景物都是那么熟悉，这里与萨非罗斯、克劳德以及蒂法均有着极深的渊源，不过目前还不甚明了。来到ニブル魔光炉，从梯子向下走，在右方会找到BOSSマテリアキーパー，胜利后便可从其身后洞口离开。



向西行来到ロケット村，村中有一个巨大的火箭发射场。从村民口中调查到这里居住着原神罗部队的驾驶员——艇长西多（シド），那是个冒险欲望极强的家伙。克劳德在火箭发射场登上铁塔，终于见到了这位总爱叨着支香烟的同伴。然后，大家回到位于村中央的西多的家，从后门出去可以看到一架滑翔机。这时神罗突然赶到，与BOSSパルマー战斗后，众人乘滑翔机逃离。



虽然取得了滑翔机，但却因故障坠落在大海中。西多告诉大家：“ルーフアウス正在寻古代种的神殿。”毁坏的滑翔机现在只能当作船来使用，利用它可以通过浅滩。

在ゴンガガエリア、コスモエリア、ニブルエリア、ロケットポートエリア、ウータイエリア等处的森林中来回搜索，克劳德有可能会遇上女忍者如月由绪（ユフィ），战胜她后按照2、1、2、1、2的顺序回答她的问题，这样由绪便会加入队伍，成为同伴。

在队中有由绪的情况下，众人来到位于西方大陆的ウータイ。进村前，由绪突然跳出来说要为大家做导游，可在克劳德打败拦路的神罗兵后，却发现她已偷走了几乎所有的魔晶石，并逃之夭夭了！村子内的景物具有典型的东方风味，但克劳德等已无心欣赏，最要紧的当然是把那个“该死”的小偷——如月由绪抓出来！在酒馆中，众人又碰上了ルード和レノ，但两人声称自己是在休假中，所以并未与克劳德等发生正面冲突。由绪的藏身处有3个，分别是道具屋→村口民居的屏风后→酒馆门口的石缸中，最后终于三面包围将其擒获。由绪带着众人来到自己家，在地下室中，她一番花言巧语又骗过了克劳德等。克劳德刚一拉动开关，便被空中落下的铁笼关了起来，而由绪又带着魔晶石留之大吉了。

满腹怒气的克劳德一路搜寻，从左面那条叉路向前行可来到村子的中枢部分。克劳德登上左方的小亭，敲响大钟，亭下的石壁上突然现出了一扇小门。由绪会不会躲在其中呢？进去一看才发现由绪已被コルネオ抓住，虽然讨厌她，可也不能眼看她落入恶人之手。没办法还是追上去救她吧！一齐被捉的还有神罗组织的イリーナ，所以ルード和レノ也赶来这里，看来为了营救二个女孩，这几位老对手只有暂且合作了。在山顶的佛像手上，克劳德终于追上了コルネオ，与BOSSラプス战斗后，コルネオ被ルード和レノ打落山崖，一命呜呼！



克劳德这种以德报怨的行为使由绪颇为感动，她将偷走的魔晶石如数还给了众人。带着由绪进入村中的五强塔，由绪如能独自一人战胜塔中的五位高手，便可获得水之召唤兽リヴァイアサン——大海冲以及由绪的究极LIMIT技——森罗万象。。

虽然了结了这里的事件，但那座传说中的古代种神殿究竟身在何方呢？众人乘滑翔机来到位于东南方的一片大陆，一座很象是金字塔的建筑耸立在森林当中。看来古代种神殿就是此处了，可惜没有钥匙众人无法进入其中。从ゴンガガエリア武器工人的小屋中得知能开启神殿的“キーストーン”是在ゴールドソーサー的园长ディオ手中。事不宜迟，克劳德直奔游乐园，从写有BATTLE字样的入口进入，然后可来到ディオ的收藏室。キーストーン就摆在那里，但要取得当然不会是件轻松的事。ディオ提出让克劳德到斗技场中去比试一番，此处需要注意的是每仗胜利后都会出现轮盘选择，选出的各种异常状态为下次战斗平添了极大的困难。比试后，キーストーン到手了，可正当众人将要搭乘缆车离开时，缆车却发生了故障。没办法，只有在园中休息一晚了。晚间，娅莉丝来找克劳德，约他一同出去游玩（此处的女伴会随玩者的选项而定，或为娅莉丝，或为蒂法，笔者选择了娅莉丝）。两人不仅参加了剧场中的戏剧表演，还乘过山车鸟瞰了游乐园的夜景，兴奋之余正待返回，却发现凯特鬼鬼祟祟的溜了出来，它手中竟然还拿着“キーストーン”。凯特一见克劳德便苍惶逃走，克劳德随后



紧追，可还是慢了一步，凯特将“キーストーン”抛给了乘直升机飞来的神罗。休息后，所有同伴在鬼屋中聚齐，凯特告诉众人自己原本就是神罗派来的间谍，可这样做并非出自他的本心，实在是有不得已的苦衷。

虽然没有了“キーストーン”，克劳德还是决定到古代种神殿去看个究竟。这次，当他们进入神殿大门时，却发现神罗的手下已身受重伤，下手的正是追寻已久的萨非罗斯。利用从神罗身上找到的“キーストーン”打开大门，众人进入了那广大而复杂的迷宫。沿楼梯和藤条前进，路上别忘记取那些地上的宝物。穿过一条有滚石的通道，来至时之洞穴。巧妙的借助分钟和时针搭成的桥梁，克劳德将12个洞穴一一查看，终于找到了通往神殿内部的大门。持有钥匙的那个人会在三层石窟中来回躲避，只要抓住他便能取得钥匙。大门后的便是壁画之间，那里记载有古代种的知识。萨非罗斯已先众人来到，当克劳德冲进来时又是功亏一篑，与BOSS レッドドラゴン战斗后，神殿即将崩溃，从地上拾起魔晶石无属性召唤兽バハムート后，便要尽快离开。出口处，还有位BOSS デイモンズゲート等着众人，所以事先别忘了整理装备及补充体力！



刚冲出神殿，令人惊异的一幕又发生了，克劳德的意识忽然被萨非罗斯所操纵！为什么会出现这样的事呢？取得了古代究极魔法的萨非罗斯得意地离去，他的野心随着力量的增长而越来越大，真的已无法阻止他了吗？



娅莉丝为了寻找对抗萨非罗斯的力量而孤身前往古代文明之都，克劳德等自然放心不下，也随后赶来。众人首先来到北面大陆的自然主义者之村ボーンビレッジ，这里的人可以用爆破的办法挖出地底埋藏的宝物。从其中一人口中得知，这里有座眠之森，而森林的封印只有用“ルナハープ”才能解开。在调查员的帮助下，克劳德终于掘出了ルナハープ（位置是在上层的西南角）。穿过眠之森，众人来到サンゴ之谷，这里便是古代文明之都的所在了。从三叉路口直向前行，一座闪动着光芒的海螺形建筑就出现在克劳德眼前，但目前还无法进到里层。从右边的叉路来到一间小屋内，众人决定先休息一下。深夜，克劳德又前往那座海螺形建筑，在里面终于找到了娅莉丝，谁知萨非罗斯突然从天而降，一刀刺入了娅莉丝的身体！一颗白色的魔晶石从娅莉丝身上落下，悲痛欲绝的克劳德将她的尸体放入了清澈的水中！

DISC1　OVER

克劳德等追踪萨非罗斯，从右面的叉路前行，向极北之地进发。首先要经过的是一面陡峭的石壁，克劳德沿着岩石的缝隙攀援而上，一路上有不少宝物可以取得。



众人出了山洞，来到小村アイツクルロッジ。村中左面的一户民居中有一台放映机，通过它克劳德可了解到娅莉丝出生的经过。到村子中间的房中，向里间屋的小孩要得滑板（スノーボード），又从村子右方探险家住所的墙壁上取下大冰原的地图，然后便可出发！



先是一路滑行，然后便进入了广阔的大冰原中。按地图所示，众人来到座落在山角下的小屋内。稍作休息并SAVE进度，克劳德向北面的绝壁进发。在攀登时一定要注意自己的体温，一到平坦之处，便要连打○键以恢复热量。登上绝壁，又与BOSS ツインヘッド大战一场，前面等待着克劳德等人的将是恐怖的龙卷之迷宫。

这里四处云封雾锁，而强力的大风更会不断阻住去路，但这风也是有时间间隔的，看准空隙要毫不犹豫地冲将过去！

与此同时，ルーファウス及宝条等也正乘坐飞空艇前来。

克劳德来至迷宫的最深处，战胜了BOSS ジェノバ·DEATH。然而，接下来发生的事情却是令所有人始料不及的。ルーファウス等也赶到了，可就在这时，克劳德又受到了萨非罗斯意志的操纵，他竟将黑マテリア拱手交出。萨非罗斯的力量觉醒了，ルーフアウス带同巴利特、蒂法等乘飞空艇迅速逃离，而原来的这个地方形成了巨大的空洞，上面则有结界保护！

巴利特和蒂法落入了神罗之手，不久，蒂法更被丝卡丽特关入了行刑室。巴立特虽有心相救，但从外面却无论如何也打不开那扇门。这时，凯特赶来，巴立特总算有了帮手。

海港基地ジユノン突然陷入混乱，原来一只正体不明的巨大史前生物正在向它逼近。趁神罗兵穷于应付之际，巴利特果断的决定先将飞空艇夺到手。路上虽有敌人相阻，但巴利特杀出重围，终于来至飞空艇下。

被关在行刑室中的蒂法当然不会坐以待毙，她发现了地上的钥匙后，先用双脚将之勾过来，然后用嘴叼起，接着解开左手的铁铐，最后再解右手。一获自由，她便四下搜寻出口，终于发现屋顶是可以出去的。她小心翼翼的沿壁溜下，后面有不少神罗兵发现后追了过来。



蒂法飞快奔跑，但最后还是被逼上了绝路。丝卡丽特得意洋洋的出现，此时蒂法毫不畏缩，两人展开了一场“耳光大战”！

眼看蒂法又要再度落入敌手，巴利特乘飞空艇及时赶到。蒂法抓住抛下来的绳梯，安然脱身。

有了飞行工具，以后就可方便的到达各个城镇。首先可飞往东南方的温泉村，从村民那里得知，几天前一位昏迷不醒的青年在这里被发现，现在正在医生那里治疗。蒂法惊喜交加，难道那人是克劳德吗？他还活着呀！她飞快的奔入村中的医院，终于又见到了整日牵挂思念的克劳德。但克劳德却人事不知，几乎陷入植物人般的状态。医生说他之所以会变得这样，与魔光之力有极大关系，而且很难痊愈！蒂法决心留下来陪伴、照顾克劳德，而巴利特等便又出发去完成未竟的使命！萨非罗斯为了达到毁灭人类的目的，要借助陨石的力量撞击地球，绝不能让这样的事情发生，一定要阻止他的野心。

众人来到コール，向右行穿过浮空的木桥，找到了开往コール的火车。众人赶将上去，消灭了拦路的敌人，并将撞向コール的火车紧急止动。村民们为了表示射意，便将第一块能量结晶赠与众人！

接下来是要到コンドルフォート，再次帮助抵抗组织消灭了来袭的敌人后，原本立于山巅的巨鸟坠落了，蛋中孵出了幼鸟，在地上更可拾到一块魔石、火之召唤兽フェニックス——转生之炎。再与基地中坐在桌后的首领对话，众人便可获得第2块能量结晶。

办完上面的两件事，众人回到温泉村看望克劳德，可他的病情丝毫没有好转。正当众人要离去时，一头巨龙忽然来袭，蒂法奋不顾身的推着坐在轮椅上的克劳德逃走，可不慎一起坠入温泉中！

恍惚间，蒂法已置身于一个神秘的处所。而眼前竟有四个克劳德，蒂法一一过去与其对话帮克劳德找回了本已失去的记忆。重新振作起来的克劳德与蒂法相携而上，两人一齐游出了温泉！

克劳德归队后要去的第一个目的地便是港口基地ジュノン。从升降机的入口进入基地内部，消灭神罗的守卫兵士，在一座船坞内，看到神罗正将第三块能量结晶装入潜艇。

レノ派出巨大的机器人拦住克劳德，以掩护运输潜艇出发。克劳德迅速消灭了机器人，向停泊在船坞内的另一艘潜艇冲去。在上潜艇前别忘记取附近的宝箱，最里面的箱子中有“水神像”(拿到“水神像”，以后再去ウータイ，便可进入山上那布满了火焰的洞穴以取得宝物)。克劳德夺取了神罗的潜艇，并驾驶它将敌红色的运输潜艇击沉。这之后，众人便能自由操纵潜艇下到海中探索了。克劳德先在海底找到了红色潜艇的残骸，回收了能量结晶。接着又在另一处发现了神罗飞机的残骸，进入其中可获得许多宝物，包括有可2次物理攻击的魔晶石、由绪的最强兵器——不俱戴天等，当在里间战胜ルード和レノ后，又可在另一房间内找到魔石、无属性召唤兽ハーデス——暗黑之斧。在海底仔细寻找，穿过一条狭窄的海沟，众人又得到了一件名为“古代种之键”的道具。

克劳德带同西多一起回到ロケット村，听村民们说神罗正在打那火箭的主意。来至火箭发射场，打败ルード，众人登上火箭。火箭在隆隆声中升空了，它向着那颗巨大的陨石飞去。在西多的指点下，克劳德取下了装在火箭上的第四块能量结晶(指令为○、□、×、×)。众人乘救生舱飞离，而火箭则与陨石相撞，但那并未对陨石的袭来产生任何影响，它仍在向地球逼近，难道毁灭的命运已无法避免了吗？

带着四块能量结晶，克劳德来到コスモキャニオン，见到占星的长老。此处可获得强力的魔石、无属性召唤兽バハムート零式。长老随克劳德登上飞空艇，一行人决定前往古代文明之都。

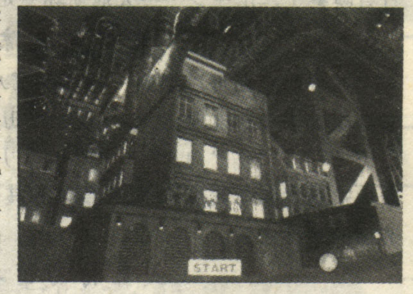
穿过眠之森，克劳德等来到了那古代文明仅存的遗迹都市，从左面的叉道进去，在祭坛前，长老用古代种之键的力量解开了封印。一道瀑布从天而降，在水帘之内，长老告诉克劳德，想要拯救世界，对抗萨非罗斯，就一定要借助白色ムテリア的力量，白色ムテリア，那不正是娅莉丝临死时落入水中的那颗吗？现在它已和娅莉丝一起长眠了，究意怎样才能获得它的力量呢？

看来暂时还没有办法，凯特打来电话，告知克劳德ルーフアウス正集中ミッドガル的全部能量，准备攻击北方的大空洞。克劳德等人从古代文明之都返回，刚一出自主义者之村ボーンビレッジ，远远望到一头史前巨兽正向ミッドガル行去。

在ミッドガル的神罗大楼顶层，ルーファウス正在布署一切，全城的能量也正在集结，大炮业已架好，只待发射的一刻。巨兽已逼近ミッドガル，克劳德等乘飞空艇也在附近降落下来，但此时的形势，他们已无法阻拦那只巨兽。

ミッドガル的能量集结完毕，随着一声令下，大炮发射了，巨兽与此同时也开始向该城攻击，炮火纵横，巨兽被凌空打飞，北方大空洞的结界也随着一声巨响而消失。但巨兽的炮弹也如雨点般倾泻在ミッドガル城中，凭窗而立的ルーファウス一动不动的注视着这一切，一颗炮弹击中了他的办公室，火光中ルーファウス消失了。

克劳德等乘飞空艇从空中突入ミッドガル，降下后先要经过大楼内部的迷宫，然后顺着地下通道前进，如一直往下方走虽是条死路，却可在尽头处拾到两次使用道具的魔晶石；如一直往上方走便会找到道路，最终进入实验室与宝条博士相遇。疯狂的宝条对克劳德等人说，他曾用自己的妻子和儿子做实验，难道萨非罗斯竟会是宝条的儿子吗？克劳德已来不及细想，对付宝条这种狂人绝不可手下留情，战斗展开，虽然宝条会两次变身，但毕竟不是克劳德的对手，终于得到了其可耻的下场！



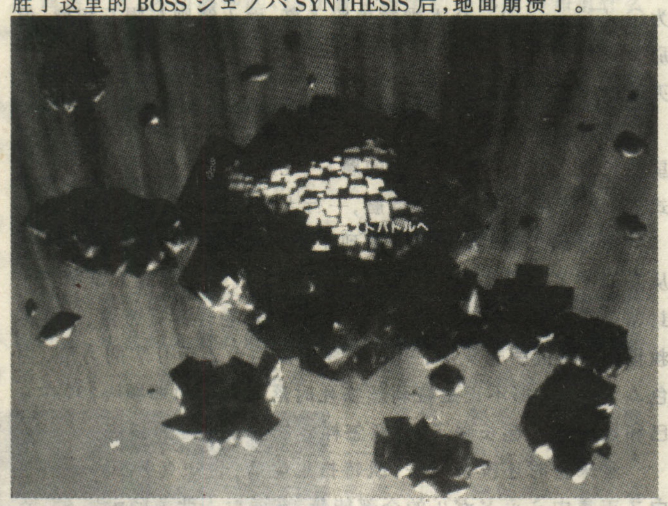
离开ミッドガル后，因北方大空洞的结界已然消失，所以克劳德便决定去挑战萨非罗斯，彻底将之铲除。

夕阳正红，此去究竟是吉是凶呢？……

DISC2 OVER

经过改装，飞空艇的性能加强了。大家纷纷表示，一定要将萨非罗斯的野心粉碎。

飞空艇从大空洞上空降落下来，克劳德选择好随行的同伴便顺绳梯进入到大空洞内部。经过螺旋形的洞口，延着石壁一直向下，途中需与其他同伴分头行动，最好能让克劳德把两条道路都走一遍，因为一路上的宝物都是十分珍贵的。跃过浮在瀑布上空的石块，克劳德等进入了被称作“星之体内”的最终场所。当战胜了这里的BOSS ジェノバSYNTHESIS后，地面崩溃了。



待克劳德等从废墟中站起，萨非罗斯终于出现了。队伍分成三组与其展开了大决战，萨非罗斯虽然强大无比，但克劳德等人为了星球的命运，为了死去的同伴奋力搏杀，终于取得了胜利。

众人准备离开了，但一切真的结束了吗?不，还没有!在克劳德意识深处，萨非罗斯还没有消失。穿过扭曲的时空，克劳德望到了持刀而立的萨非罗斯，他依然是那么冷酷，那么自信，绿色的眼睛野兽般的盯着克劳德。两个人面对面的站立，等待着决定命运的一击。寒光闪过，萨非罗斯终于倒在了克劳德的剑下!

大空洞彻底崩溃，蒂法失足坠落，克劳德飞身救起了她。同伴们一起登上了飞空艇，在爆炸声中，飞空艇剧烈的颠簸着。

陨石向地面飞来，其势已不可阻挡，正当危急时刻，从地面中升起了白色的光芒，那正是白色魔晶石的神圣之力，星球得救了，萨非罗斯毁灭人类的野心随着那颗陨石一同化为泡影。

众人倍感欣慰，乘救生飞机飞向远方。今后，他们的命运之路又会延伸向何方呢?

依稀中，仿佛又看到了娅莉丝的笑颜，象是在为星球祈祷，又象是在为克劳德等人祝福。

500年后，在一座山谷中，红色XIII带着自己的两个孩子在飞快的奔跑，他们登上峭壁，眺望远处那已被青苔和藤蔓所掩盖的魔光都市。一切都已成为历史，这时，一群白色的鸟儿冲天而起，越飞越远……

挑战隐藏事件

古代之森

在コスモキャニオン附近的山顶上，有一片古代的森林。进入它有两种方法：1.是培养出可以登山的绿色大脚鸟；2.是将アルテマウェボン打落，它会将山峦砸平，其后便可进入。这里面是有着许多贵重宝物的，一路上要利用飞着小虫喂给食虫植物搭起道路；另外还可捉到青蛙，有些植物在放入青蛙后会将其喷出，利用当时的弹力便可将主角弹到较远的地方；对付那些巨大的食人花，则要先取得石像，将其抛入食人花内它便会合起，这样便可顺利通过了。一路上，要注意各种宝物，其中魔晶石召唤兽テユポーン——天地崩坏一定要取得。

空中大追踪

在游戏后期可以遇到一只名叫アルテマウエポン的巨龙，它会在以下几处出现：1. ジュノンエリア；2. ニブルエリア；3. ミディールエリア；4. ミッドガルエリア；5. コスモエリア。不断地追到它并与其战斗，最终便可将其击落，战斗后可以获得克劳德的最终之剑。

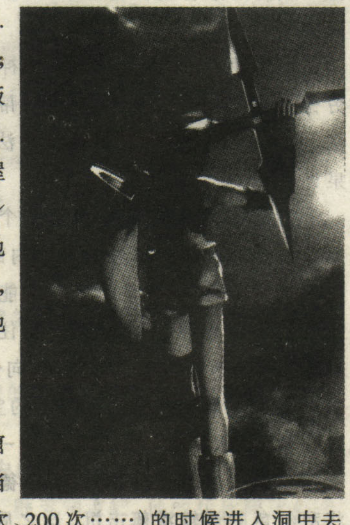
文森特的过去

乘坐潜水艇来到群山环绕的湖泊下面，然后浮上来，进入瀑布后面的洞窟。文森特会在此处呼叫着捷诺娃的名字奔到洞内，并且会回忆起当年的一段往事。在タークス时代，文森特曾经是神罗的一员，与捷诺娃本是一对恋人，但他后来被宝条杀死并被改造成了现在的样子。这个事件发生后，让文森特以后再回瀑布后的洞窟，便可在地上捡到他的究极LIMIT技和最终武器。

再回魔光都市

首先，要在自然主义者之村利用爆炸来挖到埋在地下的“五号街的钥匙”，其位置是在第一层飞机残骸的附近。这之后，便可回到魔光都市。在这里可以找到蒂法的最强武器，然后还能在武器屋中买得“盗族的小手”。

龟道乐的通信



世界上共有6本通信：1. 在五号街一户民居的地下室；2. 在神罗大楼一层的留言板上；3. 在游乐场鬼屋的墙上；4. 在コスモキャニオン的道具屋墙上；5. 在コスモキャニオン宿屋的墙上；6. 在由绪家中地下室的墙上。找齐6本通信后，去ウータイ的酒吧见老板，他会将奖品送给你。

山洞中的矿工

在ジュノエリア的洞窟中，有一位矿工在睡觉，只有当主角在战斗了整百次(如100次、200次……)的时候进入洞中去找他，他才会醒来将“ミスリル”交给主角。主角将其拿给武器制造小屋中的工人，便可以从屋中的两个箱子中取得宝物。小箱子中是娅莉丝的究极LIMIT技“大いなる福音”，大箱子中是“金的腕轮”。

大脚鸟仙人与大脚鸟牧场

在北方雪地的群山环绕中有一所小屋，其中住着大脚鸟仙人，他是可以将特殊能力大脚鸟的培养方法教授给你的，但他的记忆力不好，每次去找他只能获得一条信息。利用所得到的信息，再去捕捉所需要的大脚鸟并找到适当的"实"，便可去大脚鸟牧场培育特殊能力大脚鸟。具体的方法请各位读者参看后文。

游乐园中的收获

首先，可以去玩射击游戏的地方，如果能够打到5000点以上，可以获得西多的强力武器"方天画戟"。在斗技场，如果能不断地在与敌人的战斗中取胜，便可视成绩获得BP值（一定不能走出斗技场的大门，因为出门后BP值便会减为0），利用BP值可以在斗技场中购买相应的物品。其中包括克劳德的究极LIMIT技(32000BP)和两次召唤的魔晶石(Wしょうかん)。

温泉村中的意外收获

在温泉村中的一间房内，有一只不断奔跑的白色大脚鸟，如果将野菜(1500那种)喂给它，再调查它的耳朵，便可得到带有强力魔法的魔晶石ふういん，其中的四种属性的攻击魔法在战斗中会十分有用。

隐藏地点的魔晶石

骑绿色大脚鸟可以到达西方大陆上的一个洞窟（其位置是在ウータイ东南方），其中可以获得ものまね；骑蓝色大脚鸟延浅海可到达东面岛屿尽头的洞窟（位置是在ミディール东北），其中可以获得まほうみがれうち；骑金色大脚鸟可以到达位于コレル山入口附近沙漠上的洞窟，其中可以获得HPMPいれかえ；骑金色大脚鸟可以到达位于地图东北角的岛屿，洞中可以获得ナイツオブラウンド(最强的召唤兽)。

青魔法的习得

利用魔晶石コマンドマテリア，可以在战斗中习得敌人使用的魔法，种类如下：

名称	敌人名称	出现场所
カエルのうた	タッチミー	ゴンガガエリア之森・ジャングル
	ポイズンフロッグ	古代种之神殿
レベル4自爆	ムー	グラスランドラリア
	トリックプレイ	アイシクルエリア、サンゴ之谷
マジックハンマー	足斩草	ウータイエリア、ダチャオ像
ホワイトウインド	ゼムゼレット	ジュノンエリア
マイティガード	ビーチプラグ	各地之海岸
天使のささやき	ポーランサリタ	大空洞内部
ドラゴンフォース	ダークドラゴン	大空洞内部
デスフォース	アダマンタイマイ	ウータイラリア之海岸
火炎放射	アークドラゴン	ミスリルマイン
	ドラゴン	ニブル山
レーザー	デスクヴー	コレルプリズン
	ダークドラゴン	大空洞内部
マトラマジック	スイーパーカスタム	ミッドガルエリア
	ブルモーター	コレルプリズン
	デスマジン	ジュノン
臭い息	モルボル	绝壁内部、大空洞内部
ベータ	ミドガルズオルム	グラスランドエリア之湿地带、
アロアフレス	ジェノバ・LIFE	忘らるる都之水之祭坛
	キマイラ	ゴールドソーサーエリア
トライン	マテリアキーパー	ニブル山
	スティルヴ	绝壁内部
	ゴドー	五强圣之塔
マジカルブレス	スティルヮ	绝壁内部
	パラサイト	大空洞内部
????	ジヤッジ	神罗屋敷
	ベヒーモス	ミッドガル八号街
	キングベヒーモス	大空洞内部
ゴブリンパンチ	ゴブリン	ゴブリンアイランド
チョコボックル	チョコボ	チョコボファーム、世界各地
レベル5デス	パラサイト	大空洞内部
死の宣告	ギ族の亡灵	ギ族之洞窟
	ステルシーステップ	ギ族 之洞窟
	バウンドクァット	サンゴ之谷
死のルーレット	デスディーラー	大空洞内部
ジャドーフレア	アルデマウェポン	场所不定
なんとか???	ドラゴンゾンビ	大空洞内部

隐藏的最强武器

角色	武器	入手场所
克劳德	アルテマウェポン	打倒巨龙アルテマウェポン后。
巴利特	ミッシングスコア	在DISC2将尽结束进入魔光都市,在路上的宝箱中找到。
蒂法	プレミアムハート	再次回到ウォールマーケット,在有机枪的房内从火炉中找到。
娅莉丝	アンブレラ	第一次去游乐园时去玩射击游戏,当打到3000点以上可以获得。
红色XIII	リミテッドムーン	去大空洞决战前,回红色XIII的家乡见占星的长老,其后可取得。
如月由绪	不俱戴天	乘潜艇进入神罗飞机的残骸可取得。
凯特·西	マーベラスチアーヲ	在DISC2将尽结束进入魔光都市,再回神罗大楼途中可取得。
文森特	デスペナルティ	队中有文森特的情况下进入瀑布后的洞窟(第二次),在地上拾得。
西多	ビーナスゴスペル	火箭发射事件后,再回ロケット村,从道具屋门口的老人处获得。

强力的 LIMIT 技

LIMIT技的成长,LIMIT技共分4级,只有在前3级全部练会后,使用特殊道具才能习得究极的LIMIT技。

角色	LIMIT技	究极 LIMIT 技的入手场所
克劳德	LV.1:ブレイバー、凶斩り LV.2:破光击、クライムハザード LV.3:メテオレイン、画龙点睛 LV.4:超究武神霸斩	在斗技场获得32000BP后购得。
巴利特	LV.1:ヘビーショット、マインドブレイク LV.2:クレネートホム、ハンマーブロウ LV.3:サテライトビーム、アンガーマックス LV.4:カタストロフィ	完成列车事件后从北コレル民居中未亡人手中获得。
蒂法	LV.1:掌打ラッシュ、サマーソルト LV.2:水面蹴り、メテオドライヴ LV.3:ドルフィンブロウ、メテオストライク LV.4:ファイナルヘヴン	先到矿工处取得ミスリル,然后去武器工人的小屋,从小箱子内获得。
娅莉丝	LV.1:愈しの风、邪气封印 LV.2:大地の息吹、怒りの烙印 LV.3:星の守护、生命の鼓动 LV.4:大いなる福音	在蒂法的家中弹钢琴,顺序为×、□、△、L1+R1+□、L1+R1+△、×、□、△、L1+R1+×、○,弹两遍可获得。
红色XIII	LV.1:スレッドファング、ルナティックハイ LV.2:ブラッドファング、スターダストレイ LV.3:ハウリングムーン、アーススレイヴ LV.4:コスモメモリー	在神罗屋敷的宝险柜打开后,打倒BOSS取得。
西多	LV.1:ブーストジャンプ、ダイナマイト LV.2:ハイパージャンプ、ドラゴンモッド LV.3:ドラゴンタイヴ、大乱斗 LV.4:ハイウインドヲ	在海底神罗飞机残骸中获得。
如月由绪	LV.1:疾风迅雷、明镜止水 LV.2:拔山盖世、血祭 LV.3:铠袖一触、生者必灭 LV.4:森罗万象	打败五强塔中的五位高手后获得。
文森特	LV.1:ガリアンビースト LV.2:デスギガス LV.3:ヘルマスカー LV.4:カオス	在队中有文森特的情况下,进入瀑布后洞窟(第二次),在地上拾得。
凯特·西	LV.1:ダイス LV.2:スロット	???

召唤兽情报大公开

名称	属性	作用	入手场所
チョコボ&モーグリ	无	必杀技	大脚鸟的牧场,与栏中的大脚鸟对话。
シヴア	冰	大气冻结	为プリシラ作人工呼吸后,在宿屋休息一夜再去找她可取得。
イフリート	火	地狱的火炎	在运输船打败ジェノバ·BIRTH后取得。
ラムゥ	雷	制裁之雷	在游乐园大脚鸟赛场控制室的地上拾得。
タイタン	土	巨人泰坦	在ゴンガガエリア的废弃魔光炉的地上拾得。
オーディーン	即死	斩铁剑	在神罗屋敷2层左侧的房间,打开宝险柜取得。
リヴァイアサン	水	大海冲	由绪通过五强塔的五次考验后取得。
バヒムート	无	敌防御无效	在古代种的神殿,壁画之间内打败BOSS后取得。
クジャタ	火、冰、雷复合	3种属性复合攻击	在眠之森左侧的树木内,待其飘出便可取得。
バハムート改	无	敌防御无效	在龙卷的迷宫中拾得。
ハーデス	无、状态异常	暗黑之斧	在海底神罗飞机的残骸中拾得。
アレクサングー	圣	神圣的审判	在大冰原中,到一个洞窟内见到雪女,然后去温泉用手沾过泉水再回去与雪女对话,战胜她后便可取得。
フェニックス	火	转生之炎	在コンドルフォート目睹幼鸟孵出,出门在地上拾得。
テュポーン	火、冰、雷、土复合	天地崩坏	コスモキャニオン附近的山顶有一处生长着食人花的迷宫,在此处可以拾得。
バハムート零式	无	敌防御无效	取得四块能量结晶,去找占星的长老可取得。
ナイツオブラウンド	13种复合	圆桌武士	骑金色大脚鸟到地图右上方的小岛(地图上没有显示),在洞中得到。

特殊能力大脚鸟的培育



在本游戏中,大脚鸟的培育是游戏中盘以后的关键所在,几种特殊能力的大脚鸟也需要用特殊的方法才可以获得。

黄色大脚鸟一览:

种类	状态	评价	地点
1	低头	差	北方雪地
2	站立	一般	牧场周围,ロケット村附近,东南方大陆
3	漫步	较好	ロケット村附近,东南方大陆
4	奔跑	好	ロケット村附近,东南方大陆
5	疾冲	最好	北方雪地

培育特殊能力的大脚鸟

要点:1.需与大脚鸟牧场的老板对话,向他购买饲养大脚鸟的栏位(需10000元),总共可有6个栏位;2.与饲养棚内的人员对话,选择第5项;3.配对的大脚鸟需有一公(オス)一母(メス);4.在培育金色大脚鸟的时候,需将黑色大脚鸟第5种黄色大脚鸟先锻练到S级,方法是先喂它们野菜以提升能力,然后到游乐园的赛场参加比赛,待胜过一定的场次后,等级便会提高;5.オラフの实是在打倒北方大陆出现的一种红色的龙后取得的,而ゼイオの实则是在东方的小岛上打败敌人后取得。

绿色大脚鸟:可以过山,用4+4配对,用オラフの实。

蓝色大脚鸟:可以过川,用4+4配对,用オラフの实。

黑色大脚鸟:可以即过山又过川,用绿色和蓝色大脚鸟配对,用オラフの实。

金色大脚鸟:用S级的黑色大脚鸟和第5种黄色大脚鸟配对,用ゼイオの实。



最终幻想世界地图

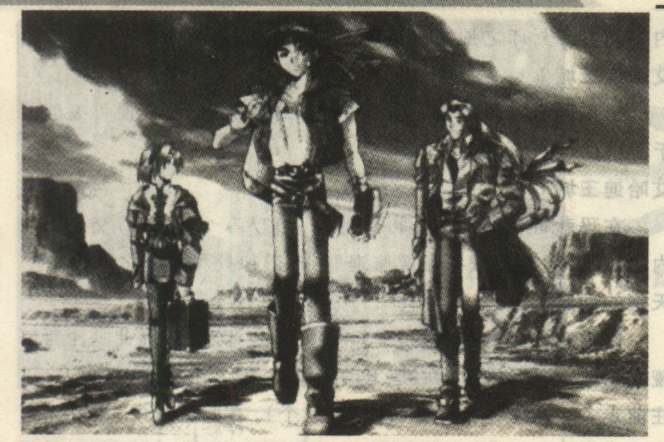
FF Ⅶ的壮阔之旅将在这里展开……

World Map



- ●1：ミッドガル
- ●2：カーム
- ●3：チョコボファーム
- ●4：ジュノン
- ●5：コンドルフォート
- ●6：古代种的神殿
- ●7：ミディール
- ●8：コスタ・デル・ソル
- ●9：北コレル
- ●10：ロケット村
- ●11：ニブルヘイム
- ●12：ゴールドソーサー
- ●13：コスモキャニオン
- ●14：ゴンガガ
- ●15：ウータイ
- ●16：ボーンビレッジ
- ●17：アイシクルロッジ
- ●18：大空洞

文中地名后的日文“**エリア**”意思为“地区”，即在该村落附近的区域。





荒野的古代遗迹之机械(下)

机种:PS　厂商:SCE　类型:RPG　媒体:CD-ROM　责编:DRAGON

杰克和西西莉娅带着受重伤的罗伯特回到王国艾哈迪，在艾哈迪城中博士家，请博士帮助医治罗伯特。博士虽然说自己没有这个能力，但是她认为罗伯特并不是真正的人类，因为罗伯特的左臂是由金属制成的。现在已经没有时间去讲座罗伯特人种的问题，大家抱着一线希望去找达罗杰镇中的亚人族后裔——一位少女。(有关于这个村子，及此少女情况的请参阅《WILD ARMS》攻略上)

在达罗杰镇右方单独的屋中，亚人族后裔少女玛莉告诉大家:罗伯特的左臂所用的金属是非常特殊的，这项技术只有亚人族才拥有，而要制造出这种"具有生命的金属"已经不可能，因为此技术在1000年前那场旷世的灾难中失传了。在众人的要求下，玛莉说唯一的希望就只有"圣森之冢"，因为那是亚人族唯一的遗迹。

到达了"圣森之冢"后，玛莉不小心触动了转移的开关，众人来到了亚人族的居所——精灵界。在亚人族村中，亚人族族长告知西西莉娅和杰克，只有玛莉的哥哥才能医治好罗伯特的左臂。原来早在4年前，亚人族为了保护守护兽而进行了一次技术开发，以具有强大生命的金属制造"守护之刃"，而此次计划的主管人就是玛莉的哥哥。得知这一消息后，众人不得不离开亚人族的村庄，通过囚禁之森去南方的工房找玛莉的哥哥。在离开村子之前，请去一下四长老的屋子，他们会告诉你在囚禁之森中，封印着生命的守护兽，并且他们把解开封印的"灵魂之钥匙"交给了杰克。这样我们就能进入囚禁之森了。

在囚禁之森中有许多的宝箱，其中有许多重要的道具，请大家一定要取得。因为困禁之森道路极为复杂，希望大家能够耐心寻找。

离开囚禁之森之后，到达大陆南方的工房，在工房内见到玛莉的哥哥。起先，玛莉的哥哥因为上次"守护之刃"计划的失败而不愿再工作，在其妹妹的鼓励下，他终于决定替罗伯特医治手臂。在医治之前，他说他需要给予金属生命的生命之守护兽，及能给予金属强大魔力的魔之守护兽。生命守护兽已经在囚禁之森获得，但是魔之守护兽却在封印图书馆内。为了医治好罗伯特，西西莉娅与杰克再度前往封印图书馆。

在图书馆内，请仔细翻阅所有书籍，在最深处书架内进入了一个次元界。在此迷宫中有以下几个难点，首先一处机关要逆时针绕2圈便可通行，之后便是5个宝箱，从上方书架中了解到只有3、4两个宝箱开启，门才会打开，最后请根据石碑提示，按左、右、右、左、右通过迷宫。在次元最深处得到魔之守护兽。

魔之守护兽到手后，回到亚人族工房，玛莉的哥哥便开始了手术，虽然手术十分成功，但罗伯特却没有醒来。当夜，西西莉娅来守夜，不知不觉趴在罗伯特身上睡着了。这时，她进入了罗伯特的内心中。在罗伯特的内心中，竟然有魔族侵入，西西莉娅利用圣属性魔法将其消灭。醒来的西西莉娅，害怕罗伯特再也不会醒来，便抱住他不停的呼唤。这时，她的爱感动了爱之守护兽，使她得到了爱之奇迹。第二天早上，罗伯特终于康复了，临告别前，玛莉的哥哥告诉了罗伯特如何发挥出这种特殊金属的潜质。

大家离开精灵界大陆后，在出口处遇到女赏金猎人，她说艾哈迪城要举行飞行试验，请大家去参加，在艾哈迪城郊的飞行试验因为气流的原因，所以失败了。大家去看望博士时，博士说只有找到两个增幅器才能在高空飞行。大家商量后决定兵分两路，由罗伯特、杰克和西西莉娅一队，船长和女赏金猎人一队，分别行动。船长利用船去寻找，而罗伯特一队则驾驶未完成的飞行器去寻找。

罗伯特一行来到葛特姆村，在此村附近的遗迹中藏有两个增幅器中之一。此迷宫中需要玩家能灵活运用石像胸口的宝石，有限的宝石是将此迷宫进行下去的关键。另外，于此迷宫中，罗伯特会得到第四个超级道具——拳套。利用它可以打下石像头部的宝箱。在此迷宫尽头，会与敌人头目相对决，胜利后便可以得到增幅器。

回到艾哈迪城，将增幅器交与博士，博士十分兴奋。这时有士兵传来口信，船长一行人也已经得到另一个增幅器，但是在回程路上，被海上巨大的石人鱼所伏击，船已经损坏。罗伯特来到船的墓场把船长等人接回王国城艾哈迪。在王城的会议中，罗伯特回想起船的墓场命名的由来，于是来到船的墓场的海滩上，果然，增幅器就在海滩上。得到两个增幅器之后，博士将飞行器改为可以飞越高山的飞行器。至此，此游戏中最后的"交通道具"得到手。



罗伯特一行人飞至大陆东南方四面环山的古城(パンデモニウム)。在城中会发现墙上的宝石，它掌握着红色和蓝色门的



开关。利用开关向前进，与敌人头目相对决，虽然战胜了敌人，但是各角色被分别囚禁于牢房中。

首先行动的是杰克，利用亚精灵鼠去开启所有牢房开关。之后便按顺序分别移动其它两人，互相帮助开启开关，便可会和。（顺序如下：杰克→西西莉娅→罗伯特→杰克→西西莉娅→杰克→西西莉娅→杰克→罗伯特→杰克）返回古城后，众人继续前进。又与敌人头目对决，战胜后便要去东北方的艾迪加城。

来到在群山中的艾迪加城，此城中有几道门是必须有钥匙才可打开，所以请准备好几把钥匙。在此将与魔族的四将军中唯一的女性交战，战胜她后，杰克因为感动了勇气守护兽，所以得到勇气的石板，此时，巨大的魔塔已经浮出海面……

来到巨大魔塔前，会遇到魔族的阻碍，带狗的忍者又一次出现。将其击倒后，他会说相信罗伯特一行人已经有足够的能力去阻止悲剧的重演。他会替大家挡住一轮追兵，再到门口去，会得到忍者的回力刀。（注：由此之后请按主干流程后面刊出的分支情节进入分支攻略，可分别获得各人的最强装备，请千万不要错过）进入魔塔后，便可攻略最后总关底。

首先会遇到两个门，一个的开启方法是要按动地上的踏板，另一个需要按机关令石像出现，这样把石像推至左边地上正方格上，才可打开。再往前行，可来到一间有3块踏板和2台控杆的大厅内，先按左右两块踏板之后拉动2个控杆，便可把大门打开。继续前进，到达有水晶球的屋中，用爆弹打它。炸掉便可通过。在与魔族四将军的最后一人交战后，杰克会领悟第4级技。

通过卫星传送机，来到了亚人族卫星上。在这里罗伯特会获得最终ARM，而杰克的最后超级道具也会得到，运用古吉它可马上招出敌人，并与之战斗，主要用于提升等级。通过前方数个简单的机关，来到一个要收集3种神器的地方，得到3种神器后，便会同巨大的机械人战斗。将3个神器分别放入相对应颜色的石柱，便可打开大门。

真正的结局在等待着你，不要再犹豫，前进吧！不过小心关底共有4个。

分支情节攻略

斗技场A

首先可去斗技场，将四位对手击败后，再进入可出现乱入者，把他消灭可得到罗伯特最强之剑。

斗技场B

拥有5个钥匙，去斗技场3楼大镜子前，用拳套去碎大镜。进入屋中，走过5道大门，可与大魔王对决，消灭之后杰克会得到最终之剑。

艾哈迪王城A

捐款修城，大量的捐款，只要到达100000万元，便可于酒吧内得到打开封印之地的魔器。

艾哈迪王城B

于王国右上角屋中，可以把船长的船修复，这样便可去消灭于海中的巨大石人鱼。

艾哈迪王城C

在玛莉哥哥的工房处得到的道具（ひみつどらぐ）交给王城内的工人，他会把城中雕像修理好，在雕像处可得守之守护兽。

天空的回廊

修道院之北的神殿，是终级魔法的奥义之塔。在此是西西莉娅的用武之地。另请小心地上的转移点，他会把你带回门口。再往前走，会来到一个区域（总是有三个），在此区域中，要利用两侧转送带，便可以让水晶相碰，这样便可以通过。在塔顶上，于两树之间使用泪之水晶，便可得到一回合两次使用魔法的能力。

记忆的遗迹

在杰克开场的场所——记忆的遗迹内，向机械输入亚人族族长名称（フルカネルリ），便可进入，于此可以得到几个有用的道具。

巨大的石人鱼

乘船于船之墓场上方深海处游动，会与巨大的石人鱼交战，注意把各角色速度加快，这样才可赶上敌人的战斗速度。战胜后，可得到西西莉娅防具。

大沙漠

在地图左上方大沙漠中，会遇到巨大机械人，敌人会使用土系魔法，注意每个人的HP。击败它后可以得到西西莉娅的武器。

时空之轮

在艾哈迪王城中，得到打开封印之地的魔棒后，去“时空之轮”，按西北、西南、东南、东北、西、南、东、北顺序即可进入梦幻宫，于这里得到魔力最高的石板。

圣新村

在被魔族扫荡的圣新村中，已经很难找到一个人了。罗伯特一行人可以在左下角的房间中找到一个盲童，他会告诉大家最近一直有一个奇怪的剑客经常来村子照顾他。众人非常奇怪，在离开村子的时候，罗伯特一行人看到了原来这个奇怪的剑客就是魔族最强的剑士。战斗再所难免，击败了魔兽化的他，魔族最强的剑士表示既然已经战败就只有死路一条。西西莉娅却说他既然能够长时间的照顾盲童，说明他的本志还是善良的（在此请选择はい）。

亚人族祠堂

在亚人族祠堂中会发生错误的传送信息，罗伯特一行不断的被传出传进，最终掉在了封印最强敌人的地狱界。在此之前请预先准备好两把钥匙。此迷宫中请将5个控杆的1、2和4推向右方，便可移走下面石像。再向前走，会遇到3个石像，先将左右推下，接着推正中的便可通过。用打火机点亮油灯后，再用西西莉娅的超级道具——魔法壶将火浇灭，这个机关便可通过。继续前进，到达一块圆形地板，请使用杰克的超级道具——古吉它，引出百兽魔之王。注意这个敌人是本游戏中最强的，它的每一次特殊攻击都可以打掉6000HP以上，请使用上位魔法中的“战斗不能防止”或者装备自动复活一次的道具方可通过。击败它后可获得增强各项能力的左手防具。





机种:PS 厂商:KOEI 类型:对战 媒体:CD-ROM

责编:DRAGON

赵云

技名	出招	判定	技名	招名	判定
上击枪	□	上	崩山龙爪落	□·△·△·□	上上中中
上枪	△	上	崩山龙爪旋	□·△·△·↓□	上上中下
斜击枪	↘□	中	崩山龙爪旋锋	□·△·△·↓□·□·△	上上中下中中
平枪	↘△	中	龙云升	↓△·□	下中
下击枪	↓□	下	龙旋阵	↙□·□	下中
下枪	↓△	下	龙旋阵锋	↙□·□·△	下中中
转把枪	在对手背后时□(△)	中	神威	→→△·△	中中
转把下枪	在对手背后时↓□(△)	下	真威	→→△·↓↘→△	中中中中
空断枪	↑□(△)	中(倒地)	乱神威	→→□·△·△	中中中
里转枪	□+△	投	乱真威	→→□·△·↓↘→△	中中中中中
龙爪落	↘△·□	中中	龙颚坠	→→□·□	中中
龙爪旋	↘△·↓□	中下	逆鳞	↓↙←□	下
龙爪旋锋	↘△·↓□·□·△	中下中中	逆鳞升	↓↙←□·□	下中
连爪落	△·△·□	上中中	闪吼	→↓↘□	中
连爪旋	△·△·↓□	上中下	圆月轮	←↙↓↘→□·□·□	中中中中
连爪旋锋	△·△·↓□·□·△	上中下中中	圆月轮锋	←↙↓↘→□·□·□·□·△	中中中中中中

关羽

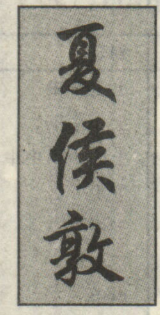
技名	出招	判定	技名	招名	判定
青霸	□	上	连霸圆阵	□·□·←	上中构
雷鸣	△	上	连霸神圆阵	□·↓□·□·□	上下中中构
青翔霸	↘□	中	青龙岩斩破	↓↘→□	中
雷袭	↘△	中	赤烈崩林	→□·□	上上
青爪霸	↓□	下	龙尾扫击	↓↙←□	下
雷摇	↓△	下	雷击闪	△·□	上中
背架龙袭	在对手背后时□(△)	中	青龙天翔	→↓↘△	中
座架龙尾袭	在对手背后时↓□(△)	下	青龙圆阵	←□	构
腾空岩斩破	↑□(△)	中(倒地)	斗龙雷击霸	青龙圆阵中□·□·△·□	中上中中
刚斩天惊	□+△	投	斗龙摇山霸	青龙圆阵中(3回↙□)□·□·□	(下3回)中中中
连霸	□·□	上中			

张飞

技名	招名	判定	技名	招名	判定
虎燕	□	上	虎燕迅击	□·□	上上中
虎矛	△	上	虎燕酎击	□·□·□	上上下
虎燕爆	↘□	中	烈破爆闪	↘□·□·△	中中中
虎贯矛	↘△	中	虎车旋转	→→□·□·□·□	上下上上
虎燕刈	↓□	下	虎车旋转碎弹袭	→→□·□·□·□·△	上下上上中
虎刺	↓△	下	断烈柄击	↓↘→□	中
虎飞吹	在对手背后时□(△)	中	猛虎断烈击	↓↙←□·□	中中
虎刈吹	在对手背后时↓□(△)	下	燕人冲靠	→→△	中
虎爪断烈袭	↑□(△)	中(倒地)	一喝	→↓↘△	下(距离无限)
虎豹怒乱	□+△	投	猛虎咆	↓↙←△	中
猛虎飞扇风	→↘↓↙←□	投	碎弹袭	↓↘→△	中

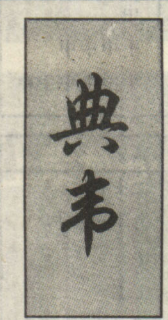
惊天动地，龙争虎斗！





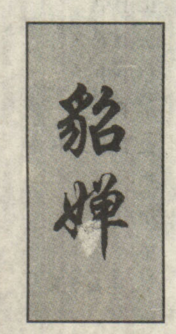
技名	招名	判定	技名	招名	判定
天焰	□	上	炼狱斩	↘□·□	中中
天炬	△	上	雉炎斩	↙□	下
扬焰	↘□	中	旋麟斩	↓↘→□	中
疾炬	↘△	中	双旋麟	↓↘→□·□	中中
潜焰	↓□	下	螺旋麟	↓↘→□·□·□	中中中
潜炬	↓△	下	红莲斩	→→□	中
虚焰	在对手背后时□(△)	中	煌华斩	↓↙←□	中
虚潜焰	在对手背后时↓□(△)	下	烈尖袭	↘△·□	下中
铠断	↑□(△)	中(倒地)	炮舌红莲	→→△·□	中中
连铜锣	□+△	投	炮舌烈尖袭	→→△·△·□	中下中
烈炬	□·△	上中	穿角	↓↘→△	中
双焰	□·→□	上上	天跋	穿角中后□△	投
四焰	□·□·□·□	上上上上	烽断	天跋中后↑□	追打
炼狱焦	△·□·□	上中中			





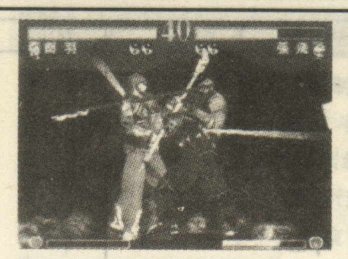
技名	招名	判定	技名	招名	判定
刭迅	□	上	恶来扬斜	→↓↘□	中
殴覆	△	上	恶来乱心	→↘↓↙←□(6回□)·→□	中(中6回)中
割迅	↘□	中	恶来乱击	→↘↓↙←□(6回□)+△	中(中6回)中
殴克	↘△	中	碎降	△·□	上中
扫迅	↓□	下	殴割迅	△·→□	上中
殴吠	↓△	下	恶来逆转	←△	中(当身)
背割迅	在对手背后时□△	中	恶来在逆转	←△·□	中(当身)中
背扫迅	在对手背后时↓□△	下	克迅	↘△·□	中中
斧迅崩	↑□△	中	恶来摇震脚	→→△·△	中中
冲天头突	□+△	投(倒地)	恶来一击	↓↙←△	中
连旋崩	□·□·□	上上中	恶来连突钢	↓↘→△·△	中中
连碎降	□·△·□	上上中	恶来喷击	→↓↘△	中
连殴割迅	□·△·→□	上上中	恶来连震脚	↘△·△	中中
连旋扫袭击	□·□·↓□·△	上上下中	吠割	↓△·□	下中
恶来扫袭击	↙□·△	下中	吠迅	↓△·↓□	下下





技名	招名	判定	技名	招名	判定
锤惠	□	上	怜彗丽	△·□·□	上中下
怜悯	△	上	怜桃白泉	△·←□·□	上中中
双彗	↘□	中	桂孔雀	↘△·□	中下
双桂	↘△	中	樱周	→△	中
翻丽	↓□	下	樱周彗打	→△·□	中中
珀晶	↓△	下	樱周兰斗	→△·↓□	中下
背拍晶	在对手背后时□(△)	中	奏乐	↓↘→△	上
背拍丽	在对手背后时↓□(△)	下	奏天脚	↓↘→△·□	上上
怜慧蝶	↑□(△)	中(倒地)	怜彗翔	→↓↘△	中
柳珠沓心	□+△	投	芙蓉脚	→←	中
胧水镜	□·□·□	上上中	芙蓉惑	→←□	中下
胧水潜镜	□·□·↓□	上上下	芙蓉奏天脚	→←△·□	中下下
彗丽	↘□·□	中下	背拍翔	在对手背后时□·□	中中振
济美空舞	↗□	中	背拍泉	在对手背后时□·□·□	中中中
莲车风轮	→→□	中	胡蝶锤	→→△	中
桃白泉	→↓↘□·□	中中	胡蝶流锤	→→△·□	中中
蝉孔雀	↓↙←□	下			








许褚

技名	招名	判定	技名	招名	判定
轰击	□	上	轰连弹	↘△·△	中下
轰炮	△	上	鼎碎	→□	中
轰扬	↘□	中	轰连奔流打	←□·→□·←□	上上中
轰弹	↘△	中	轰连回转腰碎	←□·→□·↓↘→□·□·□	上上中中中
轰扫	↓□	下	轰连回转腰胫碎	←□·→□·↓↘→□·□·↓□	上上中中下
轰打	↓△	下	烈震捶	↓↘→□	中
里轰袭	在对手背后时□(△)	中	烈震跳捶	↓↘→□·↑□	中下
里轰扫	在对手背后时↓□(△)	下	奔流打	↓↙←□	中
激震捶	↑□(△)	中(倒地)	轰连头碎	←↙↓↘→□·□·□	上上上
背骨炸	□+△	投	轰连头腰碎	←↙↓↘→□·□·↓□·□·□	上上中中中
轰连跳捶	□·□·↑□	上中下	轰连头腰到碎	←↙↓↘→□·□·↓□·□·↓□	上上中中下
轰连炮	□·△·△	上上中	激震连捶	↑□(△)·(←or→)△	中(倒地)中(倒地)
轰连散炮	□·△·△·△	上上中下	鸠尾袭	→→△	中
轰连扫打	↓□·△	下下	背骨追	鸠尾袭打中后□△	投
轰连坠	△·□·□	上上中	奔流追	背骨追打中后↓↙←□	追打
轰连散弹	△·△·△	上中下			




技名	招名	判定	技名	招名	判定
火炎	□	上	煌轮	↘□·□	下下
灼尖	△	上	鹏炎翔	↗□·□(打中时)	中中
火焰	↘□	中	跳翼刃	↓↘→□	中
炸尖	↘△	中	灼裂尖	△·□·△	上中中
火烟	↓□	下	灼裂火禅	△·↓□	上下
炮尖	↓△	下	侵火翼刃	→△·□	中中
火周	在对手背后时□(△)	中	侵火华禅	→△·↓□	中下
火周烟	在对手背后时↓□(△)	下	鹏狐烈破	→↓↘△	中
爆烟刃	↑□(△)	中(倒地)	鹏狐烈翔	→↓↘△·←	中构
鹏击烈掌	□+△	投	鹏翔	←□	构
火焰刃	□·□·□	上上中	丽格翻舞	鹏翔时□·□·□	中中下
火刃鹏翔	□·□·□·←	上上中构	丽尖翻舞	鹏翔时□·□·△	中中中
火烟连鹏翔	↓□·□·←	下中构	仲截翻舞	↙□·□	下中
火焰鹏翔	↘□·←	中构	仲截翻翔	↙□·□·←	下中构




技名	招名	判定	技名	招名	判定
疾空	□	上	飞燕双天袭	↗□·□	中中
尖空	△	上	红夏	←□	中
疾风	↘□	中	尖刺游	→→□·△·□	上中中中
尖风	↘△	中	尖刺深游	→→□·△·↓□	上中下下
疾地	↓□	下	嘴穿	→→△	中
尖地	↓△	下	翔旋轮	↓↘→□·□·□	中中中中下下
旋疾风	在对手背后时□(△)	中	翔旋栽轮	↓↘→□·□·□·□	中中中中下下下下
旋疾地	在对手背后时↓□(△)	下	疾地双袭	↓↙←□·□	下中
飞燕轮	↑□(△)	中(倒地)	飞闪	↘□	中
燕袭双返	□+△	投	飞翔闪	→↓↘□	中
疾双闪	□·□	上上中	疾步翼闪	→↘↓↙←□·□·□·□·□	下上上下中
飞燕天袭	↗□	中	疾步双落	→↘↓↙←□·□·→□	下上中中





太史慈

技名	招名	判定	技名	招名	判定
上咆	□	上	弧咬	→↓↘□	中
上冲	△	上	伏虎冲	←△	中(当身)
升咆	↘□	中	虎狼冲	↓↘→△	中
平冲	↘△	中	双把冲	→→△	中
下咆	↓□	下	双把烈咬	→→△·□	中中
下冲	↓△	下	岩断鞭	双把冲中后←□·↓↘→△	中中中
背平咆	在对手背后时□(△)	中	岩碎连锋	↓↙←△·△·△·△·△	中中中中中
背下咆	在对手背后时↓□(△)	下	岩碎双把冲	↓↙←△·→△	中中
翔双咬	↑□(△)	中(倒地)	岩碎双把烈咬	↓↙←△·→△·□	中中中
咬蹴	□+△	投	岩碎断鞭	岩炸双把冲中后←□·↓↘→△	中中中中
三咆袭	□·□·□	上上中	连碎双把冲	↓↙←△·△·△→△	中中中中
烈咆冲	↓□·△	下中	连碎双把裂咬	↓↙←△·△·△→△·□	中中中中中
骑虎翻狼	↙□·□	下中	连碎断鞭	连炸双把冲中后←□·↓↘→△	中中中中中中
豪咆	↓↘→□	中	壁崩	→□·↓	中
翻狼	↓↙←□	中			

三个隐藏人物及使用方法



诸葛亮

蜀国的天才军师，在本游戏中作为隐藏人物登场了。

使用方法

蜀国武将赵云、关羽和张飞都穿版，才可使用。

技名	招名	判定
里天参周	→□·→□·□·□	上上上上
空龙闪	·□	中中
神闪	↓↘→△	上(距离无限·不可防御)
涡障	←↙↓↘→□	上中下
宽立	←□	构
龙枪扇	□	中





曹操

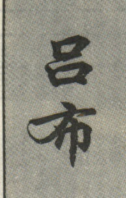
魏国君主，著名的政治家、军事家。

使用方法

与选用诸葛亮的方法类似，将魏国武将夏侯敦、典韦和许褚三人都穿版，才可使用。

技名	招名	判定
伪击转杀	←↙↓↘→□	投
征霸道	□·□·□·□	上上中中
烈飒	→□·□·↓□	上上下
刹那	↓→△·□	中中
如风	→→△	中
如火	↓↘→□	中





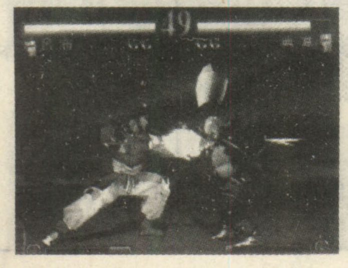
吕布

武力最强，是三国时期最富勇名的猛将。

使用方法

吴国武将周瑜、陆逊、太史慈及诸葛亮、曹操和貂蝉六人都穿版，才可使用。

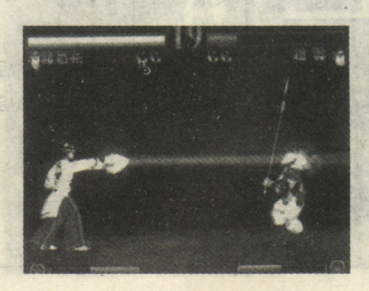
技名	招名	判定
灭杀	□·□·□	上上中
奋迅	□·□·△·△	上上中中
惨影	↘□·□	中中
二心	↘△·△	中中
烈转奔舞	↓↙←□·□·□	上下下
狮子咬	↓↘→△	中



◀手持方天画戟，一套招术之后会造成极大伤害。



◀虽然使用短兵器，但是倚天剑的破坏力却极强。



◀此招有点象《铁拳》中最终BOSS的不可防御技。



机种:PS 厂商:IMAGINEER 类型:SLG 媒体:CD-ROM

以往所出的日本战国时代模拟游戏基本上都是以织田信长或丰臣秀吉为使用人物，而以真正统一日本建立德川幕府的德川家康为主角的游戏却不甚多。这款游戏是从德川家康在今川义元处作人质开始，直至他统一全日本，换句话说这款游戏可以说是德川家康的奋斗史。

为了能使喜欢日本战国时代的朋友能够方便攻略此游戏，现公布德川家(松平家)家臣一览表，供广大玩友参考。

德川家(松平家)家臣能力一览表

武将名	攻击力	采配力	武将名	攻击力	采配力
德川家康	6	6	土屋重治	4	2
德川信康	5	4	鸟居忠吉	3	4
德川秀忠	3	3	鸟居元忠	4	6
德川赖宣	3	4	内藤正成	6	2
浅野长晟	3	4	南光坊天海	1	7
井伊直考	5	4	蜂屋贞次	5	3
井伊直政	6	4	般若之助重茂	4	2
池田利隆	3	4	平岩亲吉	3	4
石川家成	4	5	本多九藏	3	3
石川数正	5	5	本多重次	3	5
大久保忠佐	6	3	本多忠胜	7	4
大久保忠世	5	4	本多忠朝	5	4
大须贺康高	4	4	本多忠正	4	5
小笠原长忠	4	4	本多正信	3	5
奥平信昌	4	3	松平忠明	3	4
酒井家次	3	3	松平忠辉	4	4
酒井忠次	5	5	松平忠直	3	4
神原康政	5	5	松平忠吉	3	4
神原康胜	3	4	结成秀康	5	3
真田信吉	3	4	渡边守纲	4	4

真实再现历史的战斗系统

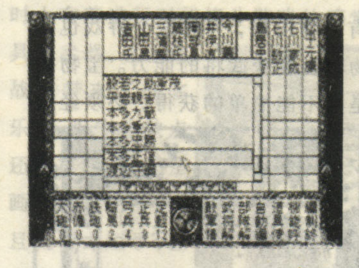
《天下制霸》这个游戏在战斗中采用了真实时间制，也就是敌我双方都在运动中。在这种战斗模式中需要玩家拥有很高的判断力，正确的战术使用才能引导自军走上胜利之路。另外也请广大玩家注意敌方的举动，因为敌人的使用者必竟是电脑，只有小心应战找到敌人的弱点才可以获得最终的胜利。

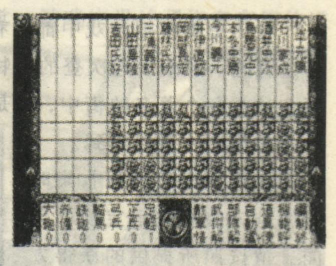


武将能力和部队的组合

在各合战前要进行军团编制，请慎重选择参战武将，武将能力的高低将决定此支部队的战斗力。如果大家能够参考上面的表格进行编成，会对大家在军团编制方面有所帮助。

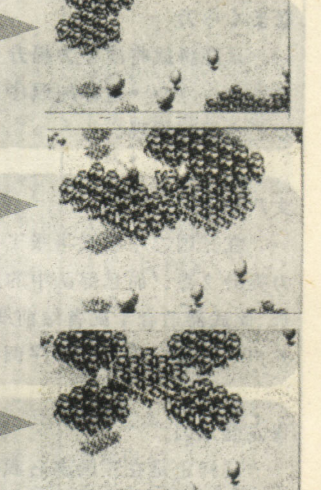
出战武将选择中了后会进行部队编制。同样部队的编制也是取胜的关键所在，基本上是应该以“杂兵、正兵、骑马和赤备”这些接近战有利的部队为先锋，用“弓兵、铁炮和大炮”这些远距离战有利的部队为后援。这只是笔者给大家的一个基本的部队编制，当然在千变万化的战斗中部队的组合也是随之变化的。





取胜的关键——阵形

战斗展开后在与敌人接触时会进入部队战斗画面。在这个时候选择正确的阵形是此役取胜的关键，阵形的组合决定着战斗的有利和不利，要考虑到武将能力、部队编制、敌我双方人数和敌方编制等诸多因素。下面我们把这款游戏中最具有代表性的三个阵形介绍一下。



鹤翼阵

最适合用于将敌人包围的阵形，运用此阵形时请注意后方部队的控制。

鱼鳞阵

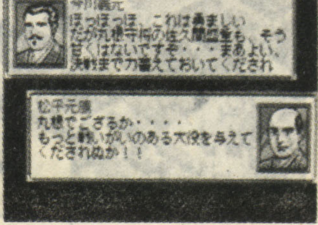
最强的突击阵，形状与鹤翼阵正好相反，此阵形将给对方以极大的损害，但要注意此阵受到攻击时防御力最低。

方圆阵

领军武将位于此阵中央，四面都有部队配置，适合应付四面进攻的敌人，此阵防御力最高。

注意分支情节将改变历史

《天下制霸》游戏如名，在漫长的“制霸”之路上分支情节非常多。你可以选择与历史相同的游戏进行，这样总体上攻略较简单，当然如果你拥有霸者之气也可以选择与历史完全不同的方式，这时你将面对极其强大的敌人。所以请广大玩家一定要慎重的对待分支情节的选择。



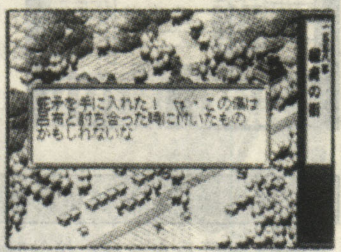
情报的收集是非常的重要



在此款游戏中人们给予游戏者的情报掌握着一些重要人物的命运。建议广大玩家一定要多对话，最好能跟登场所有人物进行交谈。在情报收集中你也可能会遇到一些虚假的情报，请广大玩家注意分辩。

收集宝物

在历史类模拟游戏中都会有宝物出现，当然这个游戏也不会违背这一长规。这次登的宝物将会改变武将的能力。宝物的所在是在各个著名的街中，但是并不能简单的获得，必须经过一番的努力才可以得到。



在玩家进行情报收集时会听到一些有关于宝物的传闻，请按照所提供的获得方法进行探索，以下我们将刊出四件宝物的获得方法，仅供参考。

蝶切

游戏开始后第一个可以得到的拥有拔群的破坏力的刀。入手方法:鸟居→井户→カカシ→山中。此武器可提升武将2点战斗力,并且可以使采配力上升1。

なまくら刀

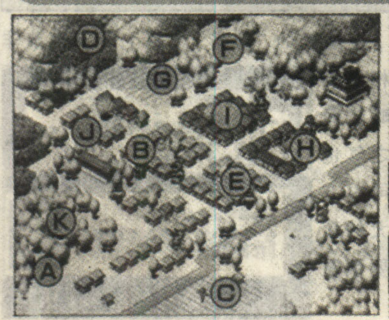
只能将武将战斗力提升1点的武器。入手方法:花に围まれた木→カカシ→道标的顺序探→街中"里的隐居内"对话→烟的ガど を探→发现。

丈八蛇矛

在三国志中名武将张飞手持的武器。此武器可将武将战斗力提升2点，而且部队中的正兵和弓兵的移动力也会有2点上长,此武器适合于配备给前线的步兵将领。入手方法:カカシ→井户→小屋→巨木的顺序调查便可入手。

青龙偃月刀

同样也是在三国志名武将关羽的武器。此武器可将武将战斗力提升2点，而且部队中的骑马和赤备的移动力也会有2点上长,此武器适合于配备给前线的骑兵将领。入手方法:巨木→井户→鸟居→寺社里的树木顺序调查便可入手。





今川家にて人質生活
↓
人吉との出会い ← 駿府城下の探索 → 師、大原雪斎との触れ合い
↓
瀬名との結婚
↓
丸根砦攻め ← 今川義元上洛 → 桶狭間の戦い
↓
少年時代の信長との思い出 → 今川家からの解放 ← 信長奇襲
↓
清洲同盟 ← 信長からの同盟要請 → 信長来襲
↓
清洲の探索 → 一向一揆との戦い ← 岡崎同盟
↓
お市との出会い　三河を統一し、戦国大名に ← 家臣団の離反
↓
信玄と謙信が争う ← 武田信玄との近江分割協定 → 武田軍団来襲
↓
お市が浅井家に嫁ぐ　今川家滅亡
↓
お市の娘、茶々と出会う → 上洛　今川氏真が北条に去る
↓
足利義昭との会見
↓
信長、秀吉、家康の会見 → 朝倉討伐
↓
浅井長政の裏切り
↓
秀吉の活躍 ← しんがりを志願するか? → 秀吉と一緒に戦う
↓
姉川の戦い
↓
比叡山焼き討ち
↓
信玄上洛
↓
本多忠勝の力戦 ← 三方が原の戦い
↓
奮闘を称える浜松住人　失望する浜松住人
↓
長篠の戦い ← 今川氏真の来訪
↓
信康、瀬名を処刑 ← 信長からの妻子処刑命令 → 信長来襲
↓
武田征伐
↓
安土の探索 → 里村紹巴との会見
↓
堺へ ← 明智光秀との会見
↓
本能寺の変
↓
伊賀越え
↓
甲州信州併合　秀吉の台頭
↓
秀吉が勢力増大 ← 織田信雄に加勢するか? → 小牧の戦い
↓
秀吉に臣従
↓
大原雪斎の霊との会見 ← 駿府の探索
↓
真田との戦い → 秀吉天下統一
↓
秀吉の死
↓
小早川秀秋との会見 ← 京都の探索
↓
加藤清正に追われる石田三成を助けるか? → 三成死亡
↓
関ケ原にて小早川の裏切り有り　三成生存　豊臣結束
↓
関ケ原にて小早川の裏切りなし
↓
勝利後、真田親子の処遇決定
↓
大坂冬の陣
↓
真田親子が入場しての大坂の陣　大坂夏の陣　秀頼出陣の関ケ原



爆烈刑事

机种:SS　厂商:SEGA　类型:ACT　媒体:CD-ROM

这是一款移植自街机的著名横版动作游戏，因为在次世代主机上同类型游戏较少（精品尤其少）的缘故，所以本作一直颇受玩家关注。《爆烈刑事》招术流畅，而且种类繁多，所以在与敌人战斗时人有着进行对战格斗游戏的感觉。游戏中设计了许多有用的道具和武器，这也给战斗带来了许多乐趣。但本作缺点还是有的，首先是画面略显粗糙，而且流程太短了，让人有意犹未尽的感觉！



攻击指令一览：A:P(拳击)　B:K(踢腿)　C:J(跳跃)

技名	指令
ストレート	PPP
回转落	PPPK
跳后回踢	PPPPK
ダッシュアッパー	紧按P后放开
后回踢	KKK
ボディパンチ、パワーパンチ	KKP
サマーソルトキック	紧按K后放开
アッパー	↑或↓+PPP
足踢	↑或↓+PPK
连拳踢	↑或↓+PPPK
前踢	↑或↓+KKK
两拳振上	↑或↓+KKP
跳打	J+P
ジャンピングダブルバックキック	←或→+J+K
殴降	跳跃中P
两拳降	跳跃中紧按P不放
斜踢	跳跃中K
ダブル回转かかととし、スクリューキック	跳跃中紧按K不放
エルボードロップ	跳跃中↓+P
ニードロップ	跳跃中↓+K
スピニングアタック	P+K+J
ジャイアントスイング	PKP或PPKP或PPKKP
ジャーマンスープレックス	PKKK或PPKKK
ブルドッキングヘッドロック	KPK或KKPK或KKPPK
ジャンピングパイルドライバー	KPPPP或KKPPPP
フランケンシュタイナー	J之后P
巴投	J之后K
合气投	在对手背后时+P
膝车	在对手背后时+P

系统解说

DEEP SCAN

这是在正式进入游戏前的一个迷你游戏，如果不玩这个游戏的话，玩者在正式游戏时的接关次数便只有四次，但如进行了这个迷你游戏，便会根据玩者在其中的得分而决定相应的接关次数，也就是说迷你游戏的成绩越好接关次数越多。

可以选择互殴

在OPTION中，如果玩者将“FRIENDLY HITS”一项设定为“ON”，那么在两人同时进行游戏时，两位角色之间便可以互殴。另外，如将“VIOLENCE”开启，则会在击中敌人时飞溅出血花。

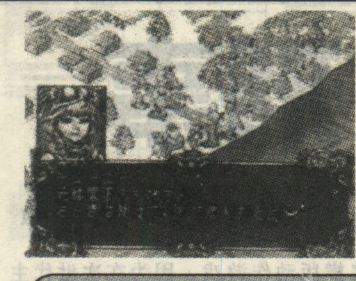
时间记录

游戏中虽然没有时间的显示，但当玩者过版后，画面除了会显示下一版的位置外，还会显示出以上玩者所经过的时间，而在爆机以后，在ENDING中也会显示出玩者进行整个游戏所耗费的时间，所以当玩者熟练掌握此游戏后，不妨进行一下“时间赛”。

道具和武器

本游戏中的道具与武器非常的丰富，道具有：手枪弹匣（H，12发）、机枪弹匣（M，20发）、药囊（少许恢复体力）、饮料（中程度恢复体力）、药箱（完全恢复体力）；武器有：刀（使用次数无限）、消防斧（使用次数无限）、铁指套（使用次数无限）、铁棍（使用次数无限）、扫把（使用次数无限）、棍棒（使用次数无限）、大型来福枪（弹数6）、催泪气（弹数6）、电枪（弹数6）、轻机枪（弹数20）、火箭炮（弹数6）、手枪（弹数12）。这些武器除手枪外均是不能携带过版的。





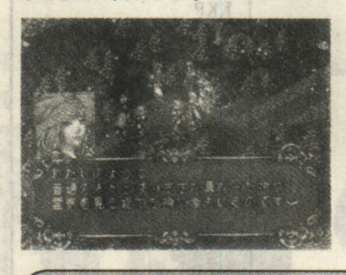
大地女神

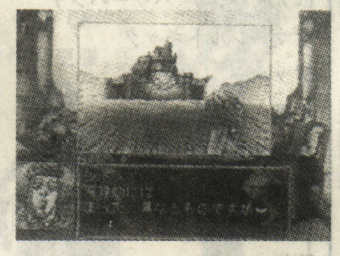
机种:SS
厂商:SEGA
类型:SLG
媒体:CD-ROM

STORY

故事发生在セイシオン大帝国的子国マイス公国中。在マイス公国中有座神殿，神殿内有一女神像，没有人知道石像的名字，只知道这座神像一直守护着マイス公国，人们称之为无名神。就这样マイス公国的民众们一直生活在和平与幸福的气氛中。

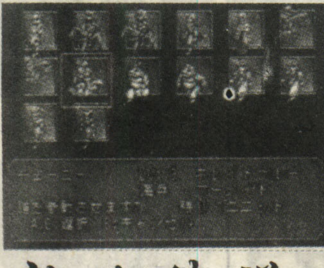
但好景不长，マイス公国西面的ホーフオン国是一个由恶魔统治的国家。ボーフオン的邻国ヴエルシエン公国无法抵抗恶魔进攻被吞并了，恶魔的军队继续向大陆延伸。セイシオン帝国为了抵御恶魔，组成了由几个公国合成的帝国同盟军。但最终敌不过恶魔军团。マイス公国的皇帝アレクシス一世也在战斗中被ボーフオン国四魔将之一的ザイタン杀害，ザイタン的军团快速地攻向マイス公国，此时アレクシス二世还只是个少年，眼看形势危急以不知所措了。就在此时从无名神殿中射出一柱强光，直射向マイス公国。与此同时魔将ザイタン面前出现了一位美丽的少女，并且少女以绝对的优势将ザイタン击退了。但少女也昏倒了，当她醒来时，还象失去记忆一般，连名字都忘记了，アレクシス二世便给她起名为デイーネ。游戏也从此正式展开了。

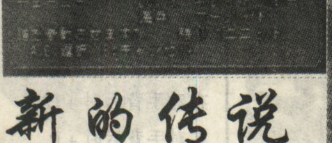


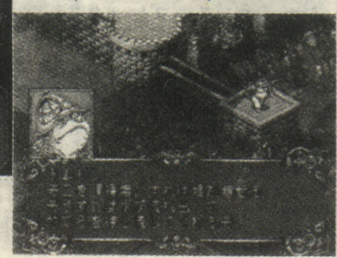


系统简介

大地女神这款模拟游戏的系统十分独特，游戏在开始战斗之前会有国务会议的情节，主要是讨论マイス公国的行政与国策，议员会提出不同的建议，作为アレクシス二世的玩家要听此各人的议见，要注意的是听取建议是有次数限制的，所以一定要与自己在同时看法相同的议员多交谈，否则会对表决时构成影响。







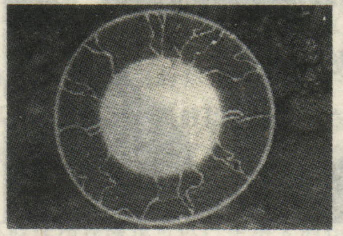
新的系统

新的传说

游戏中还有一项特殊要求，就是除了在战斗中将敌人消灭取得胜利外，还要在平时将アレクシス二世培育成为一名有道名君。这就要取决于作为主角的迪拉平时在与アレクシス二世交谈中的态度来决定。君主要在“武勇”“仁德”和“知性”三方面来发展才能成为名君。武勇是武者独有的风范，是在作战时勇猛的要素。仁德即是对民众的仁德之心，作为一国之君是最重要不过的了。知性即是智慧成度，知性越高对国家的发展越有利。









除了以上两点在作战时的能力值，也有许多是十分特殊的设计。

AP:各部队每回合行动的次数。

SP:部队的兵力，类似HP，当SP减至零时，部队会自动撤退。

ELAN:士气指数，每当部队移动或战斗时，都会少量减少，可使用魔法或原地休息来回复。

视觉特性:共有人间之瞳、太阳之瞳和月之瞳三种，每个元帅和将军都有着各自特性，随每种特性不同会对会围事物有不同的发现。

相性:每个指挥官对各种部队的相性，分为适应和不适应两类。









无名女神代表着正义
向邪恶势力宣战！

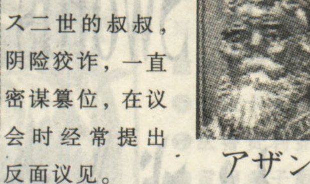
国会议员介绍



ターマ

アレクシス二世的叔叔，阴险狡诈，一直密谋篡位，在议会时经常提出反面议见。





アザン

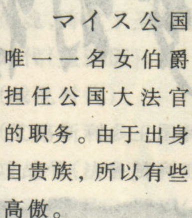
是マイス公国的宰相，是位德高望重的议员，但做事不果断。



ロシュ

マイス公国大神殿的神官长，办事能力很强，作出判断也很正确。





ヴィルジニー

マイス公国唯一一名女伯爵担任公国大法官的职务。由于出身自贵族，所以有些高傲。



オリウイエ

身为伯爵也是海军提督，有着丰富的海战经验，从政前是名商人。有着自己的关念从不受他人影响。



トリスタン

マイス公国中非常活跃的外交人员，在外交与行政方面有着大权，性格十分冷静。

仲间简介





デイーネ

作为主角全部能力值都很出色，亦能适应多种部队。拥有人间之瞳。



アノクシス

作为君主，但能力较差，若装上专用兵器圣剑后能力有所提升。拥有人间之瞳。

ジエラール

是名出色的战士系仲间，机动力和防御力都很高。但是士气较低。拥有人间之瞳。





マルリース

可使用回复系魔法的女神官，虽攻击防御能力较低但机动力高拥有月之瞳。

ジニー

是名出色的女战士，防御力和SP偏低，其它方面很优秀，拥有人间之瞳。





フリシト

会使用强力的攻击魔法，魔防也很出色。其它方面偏低。拥有太阳之瞳。

トマリン

在水上作战十分出色的青蛙战士，在兵种方面受到一定限制，拥有月之瞳。





セルシエ

是位优秀的魔法师，不仅魔法能力强，SP值也很高，拥有太阳之瞳。

只有熟悉仲间们的特性在战斗过程中好好的利用，才有可能取得最终的胜利！

仲间简介

テユーニー

人鱼族少女，攻击力极高，并可使用魔法擅长水战。拥有人间之瞳。

ドーラ

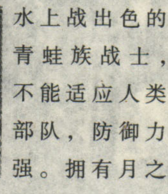
是名白兵战的高手，但不能使用远距离作战的兵种，也不会魔法，拥有太阳之瞳。

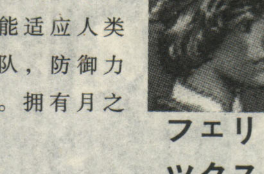
ジセンス

是名小魔女，不会受到地形效果的影响，但防御力较低。拥有人间之瞳。

ココ

一名小魔女，会使用强力魔法，其它方面数值偏低，适合远程攻击。拥有人间之瞳。





ゲロリン

水上战出色的青蛙族战士，不能适应人类部队，防御力强。拥有月之瞳



フェリツクス

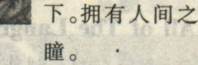
可率领多种强力部队的少年，是个不可多得的优秀仲间，但AP值低。拥有人间之瞳。

ロラン

典型的攻击形战士，普通攻击力极高，但不能远程攻击，拥有人间之瞳。

シド

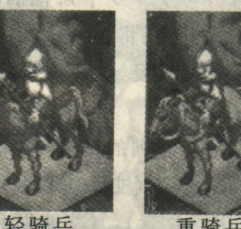
对炮兵有着超群的指挥能力，射程和攻击力极高，防御力低下。拥有人间之瞳。



兵种一览







枪兵 弓兵 轻骑兵 重骑兵

青蛙兵 人鱼 水果精灵 小妖精



象骑士 巨人 乌鸦 鳟鱼兵

此游戏在战斗过程中战略性极强，对于喜欢玩SLG的朋友应该是人出色的游戏。但在人物形象设定及过场动画中明显不足。

责编:fox



The Art of The Swords War

《梦幻模拟战》杂谈

文/雪鹰

……立志骑士的年轻人哟，
……纺织历史的年轻人哟，
凭借着你的勇气，
引导我踏入光和暗，
争乱岁月中的艾尔萨利亚大地
……

【All of The Langrisser World】

今年二月，制作《梦幻模拟战》(Langrisser)系列的小组从美塞亚(モサイヤ)中脱离出不，单独成立一软件公司，名为“加利安”(キャリアソフト)，他们的第一部作品便是SS版《梦幻模拟战Ⅳ》!此外，还将在PS上出版Ⅰ代、Ⅱ代的合集!出于对“梦战”系列无比的热爱，特此撰文，愿与所有的“梦战”拥护者们一起分享这一喜悦。

“梦战”系列的原祖乃1987年分别在PC－8801、PC－9801发表的两部作品《艾路斯利多》(エルスリード)和《盖亚的纹章》(ガイアの纹章)。《艾路斯利多》在当时现代战略系为主流的SLG中，是少数将剧情溶入战略的游戏，而《盖亚的纹间》乃《艾路斯利多》的特别版。1991年，美塞亚延用了《艾路斯利多》的世界观，制作出一款SRPG，那就是初代的《梦幻模拟战》(以下简称“梦Ⅰ”)!在MD上登场的“梦Ⅰ”，与其它同种的GMAE大为不同：启用了佣兵在指挥官的指挥范围内能力值UP的系统，1993年，“梦Ⅰ”又移植到PC－Engine上，名为《Langrisser～光辉の末裔～》，其魔法、道具和“梦Ⅰ”有明显的差别。于1994在MD上发表的《梦幻模拟战Ⅱ》(以下简称“梦Ⅱ”)，舞台设定在前作的数百年后，改良了魔法和道具系统。一年后，“梦Ⅱ”又先后移植于SFC和PC－FX上，取名为《Der langrisser》(以下简称“Der”)。“Der”首次采用了多重结局的系统，游戏中主角的行动将导致结局有不同的变化，令玩者增添了不少乐趣。而PC·FX版的“Der”则在其多线剧情的基础上，加入了大量的动画，十分赏心悦目。(此番PS上Ⅰ代、Ⅱ代的合集便是移植于PC－Engine版Ⅰ代和PC－FX版Ⅱ代)至1996年，“梦战”系列终于在SEGA SATURN上亮相，时间转换至Ⅰ代之前，交代了圣剑创造的历史，“梦Ⅲ”那高素质的OPENNING、豪华的配音，以及曲折动人的STORY，令人耳目一新，遗憾的是，在梦战系列中最引以为豪的战斗系统上，“梦Ⅲ”作了彻底的改变，失去了原有的亲切感。所幸预定在今年夏天(估计会推迟)发售的“梦Ⅳ”，又将恢复原先的战斗系统，并且加入行动值来提高难度。此外，“梦Ⅳ”还将博采众长，启用“Der”的多重结局、“梦Ⅲ”的选择女主角系统等等，真是让人期待不已。









【History】

诸神时代

●光之神露希莉斯、混沌神卡奥斯创造和破坏的古代魔法文明

※被称为传承的时代

建国时代(梦幻模拟战Ⅲ)

●以拉卡斯王国、利古里亚帝国为中心的国家、贵族分立时代

●法鲁赞利亚策谋和战乱

●雷蒙多子爵(初代基克哈持王)建立了艾路斯利多王国

※基克哈尔特的灵魂,铸成了圣剑兰古莉莎

艾路斯利多战史时代(盖亚历)

●四国分立时代(战乱时代)

●分裂统治时代(艾路斯利多王国和法鲁赞利亚帝国的霸权时代)

●艾睡斯利多侵攻战争(法鲁赞利亚侵略战争)

●艾路斯利多王国胜利,统一大陆(盖亚历 148 年左右)

●大陆大规模的地壳变动(在这阶段之前,法鲁赞利亚已被消灭?)

※地壳变动时,艾路斯利多王国灭亡!(推测)

兰古莉莎战史时代(梦幻模拟战Ⅰ&梦幻模拟战Ⅱ)

●地壳变动的混乱结束,两个大国成立(巴尔迪亚王国和达尔希斯帝国)

●巴尔迪亚王国和达尔希斯帝国之间的战乱,圣剑争夺战争

※光和暗的均衡时代(数百年)其间巴尔迪亚王国分裂、消灭

●小国群立时代。雷伊加尔德帝国建国、扩大

●雷伊加尔德帝国发动大陆统一战争

●圣剑兰古莉莎和魔剑阿鲁哈萨托复活

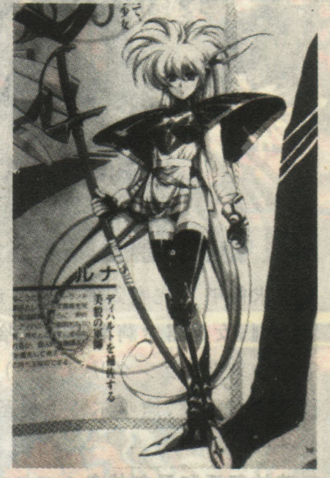
●雷伊加尔德帝国和光辉军团的交战中败北、消灭

※兰古莉莎和基克哈尔特的灵魂分离,阿鲁哈萨托被封印,大陆再次迎来了均衡的时代

梦幻模拟战Ⅳ

●圣剑、魔剑消失之后数百年,不再以光辉血统为主的崭新时代。





【Story】

●霸权战争和圣剑的诞生 Langrisser Ⅲ

光与暗之力缪特的世界艾尔萨利亚(エルサリア),位于西方的盖亚大陆上,有一富饶的国家名为拉卡斯(ラーカス),临近诸多国家也随之繁荣。拉卡斯王国的富饶引起邻国的垂涎,曾几度遭受侵略,但是凭借着王都上空浮游城的威力,使王国永远太平无事。

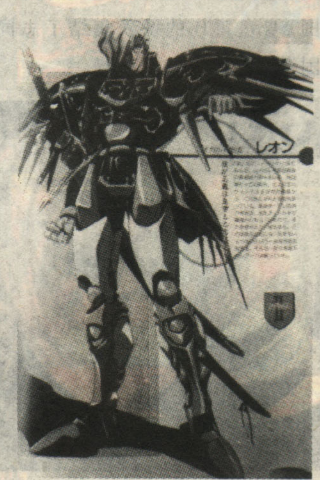


然而,拉卡斯王国对浮游城的威力过于自信,放松了对王都的守护。就在这时,北方大国利古里亚(リグリア)发动了攻打浮游城的计划。浮游城陷落后,在利古里亚帝国压倒性的兵力前,拉卡斯王国束手无策,国王一族被抹杀,大部分领土被帝国占领。

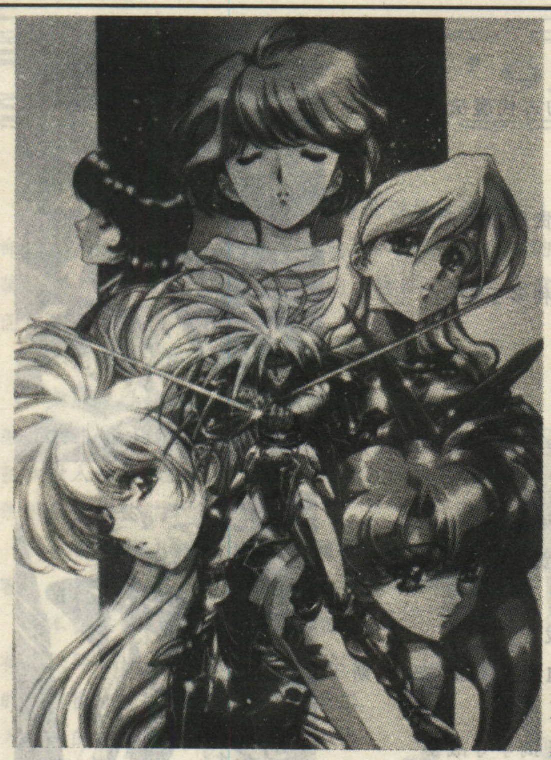


王国陷落的恶梦经过了半年时光,从浮游城逃出,投奔于边境领主雷蒙多子爵(レイモンド)帐下的骑士迪哈持(ディハルト),发誓要和雷蒙多一同夺回王城。

在夺回王都的旅程中,迪哈尔特从大魔术师杰茜卡(ジエシカ)处获悉,真正的敌人是魔物之国法鲁赞利亚(ヴエルセリア)。为了防止其侵略,必须解放"女神之门"(ルシリス・グート)。"女神之门"乃光之女神露希莉斯(ルシリス)的力量所张的结界、能够抵挡魔物侵入的防护之门。迪哈 持他们突破重重包围,成功地解放了"女神之门"。



之后,和利古里亚帝国缔结了休战协定,迪哈尔特取回了王都。德高忘重的雷蒙多改名为基克哈尔特王(ジークハルト),取代



拉卡斯王国建立了艾路斯利多王国（エルスリード）。众人原以为战争已经结束，然而法鲁赞利亚帝国借助于魔剑阿鲁哈萨托（アルハザード），抵消了“女神之门”的力量，并侵入艾路斯利多王国。为了寻求能够对抗魔剑的方法，迪哈尔特奉命找到了传说中的破邪之剑，女神露希莉斯将基克哈尔特的灵魂注入破邪之剑中，圣剑兰古莉莎（ラングリッサー）就此诞生了！为了不使基克哈尔特王白白牺牲，迪哈尔特手握圣剑，向魔物之都法鲁赞利亚城出发……

●暗的复活和圣剑战争 Langrisser Ⅰ

自古传说：谁拥有圣剑兰古莉莎，谁就拥有无限的力量，深怀欲望的人为了得到力量而寻找着这把剑，善良的人们则守护着此剑，天和地的空间中因此而不断吹起血腥的风暴。

随着时间的经过，圣剑兰古莉莎回到了古代英雄之末裔巴匀迪亚王族（バルディア，即古代艾路斯利多王国基克哈尔特的后代）的手中，大陆恢复了安定。但是，崩坏的时刻不久即至。达尔希斯帝国（ダルシス）的皇帝狄高斯（ディゴス）为了借助于兰古莉莎的力量，实现他称霸大陆的野心，遂率领大军开始入侵巴尔迪亚王国。血色笼罩着的天空下，巴尔迪亚城陷落，国王被杀，圣剑落入敌手。

然而，巴尔迪亚王国还有最后一线希望，即抱着和王城同生共死决心的国王，令王子雷狄（レデイン）逃出敌人的重重包围。身负重任的雷狄集结了志同道合的伙伴们，经历了种种艰难困苦，终于夺回了王城。



不过，这只是壮丽战斗的序章。雷狄一行救出了被囚禁在王宫内的大魔导师杰茜卡，获悉兰古莉莎的秘密。兰古莉莎拥有光之剑露希莉斯的力量，是能够封引混沌神卡奥斯（カオス）的圣剑。

为了阻止卡奥斯复活，取回圣剑兰古莉莎，雷狄一行火速赶至，但还是迟了一步！天空中乌云密布，大地上弥漫着邪恶的气息。雷狄决心再次将卡奥斯封印，和他的伙伴们一同向暗之国度法鲁赞利亚进发……

●统一战争和传说的开始 Langrisser Ⅱ

王子雷狄经过一番激烈的战斗后，粉碎了达尔希斯帝国皇帝狄高斯的野心，并将混沌卡奥斯封印于地底。时光流逝了数百年，大陆一直处于光和暗平衡的时代，繁荣的国家逐渐衰退，灭亡之后又有新的生命开始……巴尔迪亚王国亦逃脱不了这永恒的定律，王国消灭之时，王族的末裔隐藏起圣剑兰古莉莎，消失在广阔的大地上。原先不为人所知的魔剑阿鲁哈萨托的传说，又开始在充满欲望的人心中流传开来。

巴尔迪亚王国灭亡后，大陆上涌 现出许多小国家。其中有一小国满怀着征服大陆的野心，慢慢延伸其势力、不断扩大其领土，这个国家便是雷伊加尔德帝国（レイガルド）！在帝国皇帝贝伦哈尔特（ベルンハルト）野心的背后，潜伏着暗之国法鲁赞利亚的王子伯赞鲁（ボーゼル）和魔剑阿鲁哈萨托。雷伊加尔德帝国席卷整个大陆、魔剑的封印即将被解开之即，有一少年挺身而出、力挽狂澜！少年的名字叫艾尔文（エルウィン，雷狄的后代），随着他的呼声，众多仍保持正义之心的伙伴聚集在他身边，人们称之为“光辉军团”。



传说，阿鲁哈萨托能够吸人的血，增强它的狂气，引起人们纷争的种子，现在正沉睡于地底。当手握阿鲁哈萨托的人，挥舞此剑时，深邃的黑暗将再次笼罩之片辽阔的大地。能够与之对抗的圣剑兰古莉莎在哪里呢？艾尔文漫长艰苦的路程，揭开了传说的序幕……



恶魔战士3

机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：CAPCOM

“恶魔战士”系列一向以画面华丽著称，从一代到二代都在玩家当中享有颇高的声誉。此次，三代将人物增至16位，背景及必杀技又做出了大幅度的加强。阴森的中世纪城堡、幽暗的无名街市、神秘的古代遗迹，再配上那些鬼气森森的主角们，看来这场惊天动地的恶魔之战将极为可观！

这是本作中的选人画面

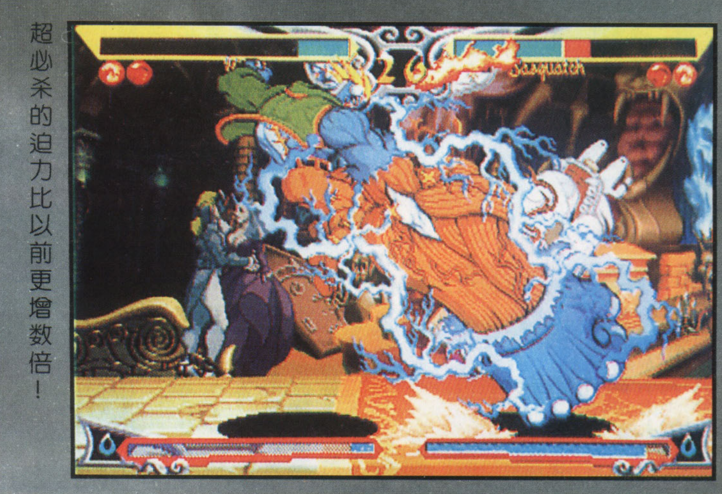


好凌厉的二连击呀！

死神挥舞“镰刀”攻向对手。



超必杀的迫力比以前更增数倍！

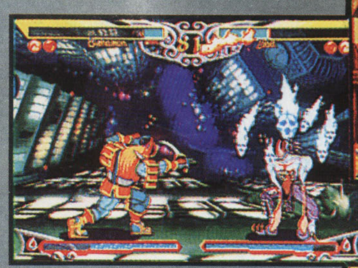


女王蜂(Q-BEE)的必杀技竟是放出蜂巢中的小蜜蜂去攻击对手。

这两位角色都属于小巧灵敏型！



死灵武士用必杀技将对手定住，接下来肯定会是凶猛的一刀！



法老王在3代中是否还有那将对手缩小的招术呢？

背景带有些东方风味，可在作战的两位都是……



狼人的招术还是那么迅猛凌厉！

街

机种：SS
类型：AVG
厂商：CHUN SOFT
媒体：CD-ROM


利用CD-ROM的大容量，涉谷区街市在游戏中有极为详实的描

这是CHUNSOFT公司加入SS后公布的第一作，该公司曾经制作过SFC版的《弟切草》和《恐怖惊魂夜》，这种音响小说式的游戏也由此得到了广大玩家的认可。此次，《街》改用大手笔，故事在繁华的街市中展开，登场人物多达200人。本作共有8位主人公，而且据说还有8位隐藏人物，玩者将随着他们的视点来了解整个故事。


故事的发展会怎样呢？桂马的表情一片茫然

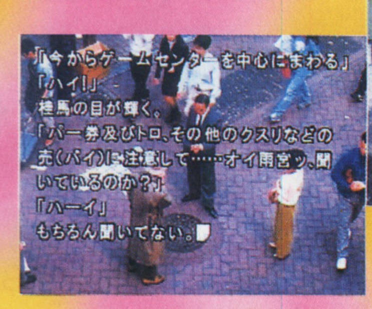

这是第一位主角一雨宫桂马，他是警事厅少年课的警探




这位老兄的表情真丰富呀

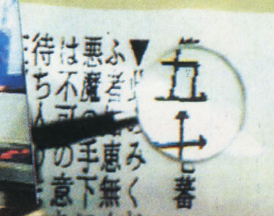

这位女孩是想要与你握手吧？同意还是拒绝呢？


桂马通过笔记本电脑在查找着什么




街市上热闹非凡，但这里真的是一片祥和吗？


游戏中的画面非常细腻，背景和人物都很清晰



机种：SS　类型：RPG　厂商：GAME ARTS　媒体：CD-ROM





美丽的地图画面

被宣传媒体称作可以与PS的《最终幻想VII》相媲美的SS皇牌RPG大作—《GRANDIA》又宣布发售日延期了。不过，从目前公布的画面看，该游戏确定颇具水准。情节上则以主角漫长的冒险之旅为主线，恢宏中又不乏浪漫气息。但《GRANDIA》究竟还能给人带来多大的惊喜，在《最终幻想VII》首周发售二百余万片的成绩前，它又是否有信心，有能力打破这一记录呢？一切都还是未知之数。


片头的CG动画十分有水准





想进入遗迹中，便要不断搜集有用的情报


巨大的石像中隐藏着什么秘密呢?

おっ 来たな ジャスティン！
また機関車の機関室を 見せてくれって
たのみに来たんだろう？

主角们在港口发现了什么呢?





在街机上一直缺乏出色的足球游戏，此次SEGA公司利用其性能卓越的MODEL-3基板制作的这款《VIRTUA STRIKER 2》以其极富震撼力的画面征服了所有SPG迷！进行游戏的时候，你几乎会以为所操纵的是真正的球员，那种流畅的动作和机敏的战术配合堪称精典！

机种：ARC
类型：SPG
厂商：SEGA

↑无论是静止，还是跑动，游戏中都有层次分明的体现

重放功能可以将那精彩的一刹那重现

突破重围，一往无前。

这是速度与技巧的比拼

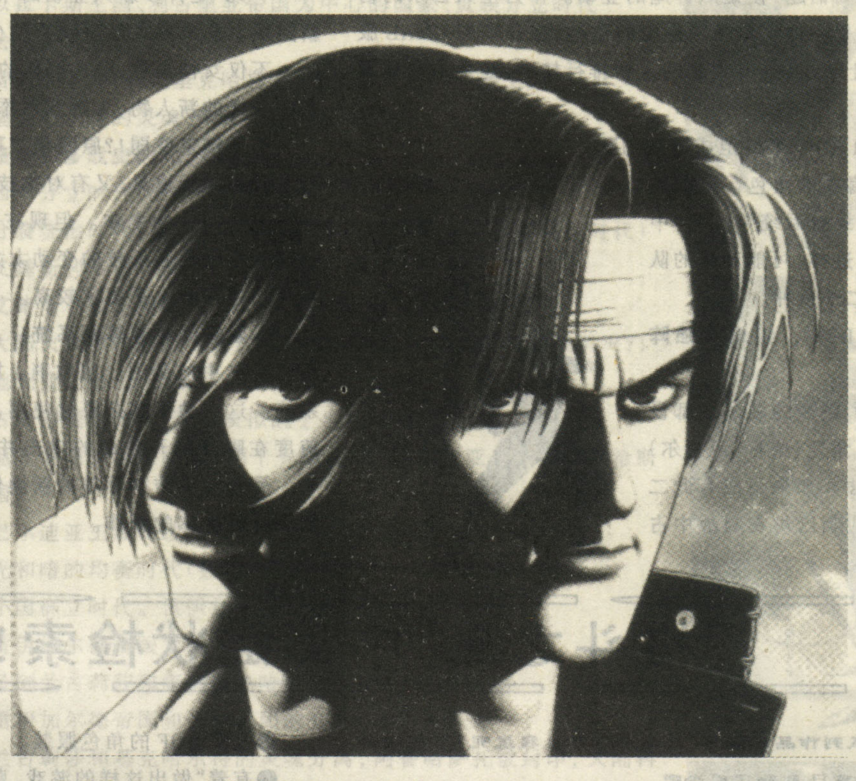
王者之书

~格斗GAME的世界

格斗之王系列

彻底大研究

协力：KING



每年都能产生巨大震撼的作品"格斗之王"系列，现在已出到第3作，在"'97"中将会有些什么新角色登场呢？为此SNK还在广大玩家和用户间进行意见征集，在结果发表之前，我们先来对以往的作品进行一个系统性的回顾。

其实，"格斗之王"本身便是一个回顾性的GAME，对它的发展进行回顾，更有着特殊的意义。来吧，从、头、细、说——

格斗之王'94

△SNK历代角色集结于此！梦之对决展开！

"饿狼传说"、"龙虎之拳"、"精神力战士（雅典娜）"、"怒"等等SNK名作系列中的代表性角色汇聚一堂，展开格斗大会。这种设定有很强的盛典气氛。尤其是"雅典娜"、"怒"等古老动作节目与SNK篮球、橄榄球节目中的角色在对战格斗游戏中复活，得到了很多怀旧型资深玩家的支持。

△新角色草雉京充满个性化的魅力！

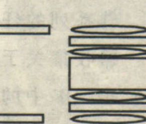
在'94中，看见初次登场的草雉时有很多人第一个反应便是"这个人是谁？"

顺畅的黑发与头带，穿着学生装的19岁学生，竟是草雉流古武术的继承者……帅气的打扮和作派，加上良好的必杀技配置与操作性，使得其人得到了众多格斗迷的拥戴。

△TEAM BATTLE对战形式！



三人一组的组队战系统，在本作中被初次采用。



随组中出场顺序不同，而制定各种各样战略战术，在昏迷或被擒时的援护攻击等等，有着与1对1战斗截然相异的乐趣。并且在当时有着"一枚币使用3位角色"的说法。

△华丽的背景与出色的音效！

在本作中各组的场地制作的都非常有特色，尤其是换到雅典娜的战斗场地时还会有一首歌曲，这都给玩者留下了深刻印象。



责编/BLUE

格斗之王'95 格斗之王'96

△京的宿敌·八神庵登场!

"'95"的主要话题,便是八神庵的登场。作为主人公京的宿命对手,他似乎是一位更具独特魅力的角色,在日本的GMAE服装扮演SHOW上;以及最受欢迎的人物排行榜上,经常占有显眼而重要的位置。

△用TEAM EDIT系统组成喜欢的队!

选用自己喜欢的角色,来组成独创组的"队伍编成系统"在本作中初次投入使用,这样,可能产生的队伍组合便高达二千余种。

△可使用BOSS,组成最强阵容!

本作在各个机种的版本,都设有可选用BOSS角色(柴舟、卢卡尔)的隐藏操作方法。如果组成有此二人在内的组,应当已可在对战中占有绝对优势



△新组合登场!总共9个队的激斗!

"'96"是许多新人登场的年份,在"KOF"中更有着许多女性新露面。从成熟大姐型到清纯少女型都可见到。

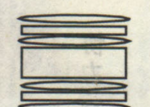
不仅女性角色,SNK名作的BOSS角色也组成了队伍出战。各种各样的新人物,为游戏增添了主要的号召力。

△草雉京变弱!?原因是技巧出现了大幅变更!

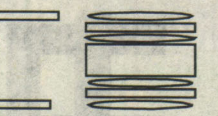
既有飞行道具、又有对空技的万能型角色草雉京,本有着最容易上手的人物之称。但现在已不是选用率那么高的人物了,主要的原因是必杀技的变动太大。实际上角色并没有变弱,但对应的使用者水平要求较高。

△紧集回避等等新系统!

'95中的侧闪已被取消,加入了被称为紧集回避动作的新系统。这个动作在必要时使用,以极准确的判断和极快的反应速度在瞬间躲开致命的攻击并闪到对手身后,打击对方的士气。另外空中防御等等的新操作,也使本作变成了一个令人感到少许陌生感的新作。



"格斗之王"中毒症状检索!



你对这个系列作品的爱好,已达到了什么程度呢?下面有共32条症状,看看你已具备了多少吧。

●每天不玩一次KOF就无法踏实睡觉。

●自己所用角色的全部技巧名都能正确叫出。

●持有从'94开始各代KOF的软件。

●因喜爱游戏而购入本节目的攻略VIDEO与音乐CD

●系列的任何动向都了如指掌。

●收集关于各角色的各方面资料。

●KOF中的出场者全部都能叫出其全名。

●打出所有TEAM的结局。

●对战前DEMO中及胜利时的台词均能听上半句接下半句。

●对于下一局中的对手队胸有成竹。

●看到有"庵"字的地方会想到八神庵的名字"IORI"的发音。

●每年夏"KOF"推出的季节是最快乐的。

●自己所用角色的全部台词都能说出来。

●日常生活中偶尔冒出一句游戏中的台词。

●收集角色的首办,海报并系统分类。

●在目前最常玩的游戏便是KOF。

●看到其他游戏角色会想"若此人在KOF中出场……"

●为查阅与草雉、八神等人有关的传说而读日本古代神话如《古事记》。

●说起KOF的话题可以聊个一天一夜。

●看见月亮而想到KOF的八神……

●玩其他GAME时会习惯地按ABC键储气。

●能记住片头DEMO的角色出现顺序。

●收集KOF的角色服装。

●有着"做出这样的游戏,真感激SNK"的想法。

●听到与KOF音乐相似的声音会有反应。

●最爱看KOF的攻略及战术分析等。

●看到"SK大楼"会产生"SNK大楼"的联想。

●为KOF的游戏而购入家用主机。

●玩KOF可以达到通宵的程度。

●熟知角色的配音演员。

●屋里挂着KOF的海报。

●一进街机厅首先奔向KOF机台。

●如果生活中没有了KOF的游戏会不安。

诊断结果

0条:中毒程度0%

任何症状都没有吗?你没玩过KOF吗?或者,你不是游戏迷吗?

1~5条:中毒程度25%

这程度有些令人失望啊!

6~14条:中毒程度50%

尚可,但你还不算KOF迷呀。

15~24条:中毒程度75%

这种症状的你,至少也是一个中等游戏迷了。

25~31条:中毒程度90%

呵呵,你很狂热嘛。不过,可别到玩物丧志的程度哟。

32条,100%中毒!

你已到离了KOF就觉得活着没劲的状况,早点悔悟吧,回头是岸。



格斗之王'94

THE KING OF FIGHTERS '94

机种:SNK　容量:196M

卡带版 1994 年 10 月 1 日发卖

CD 版 1994 年 11 月 2 日发卖

故事背景

公元 1994 年,全世界的格斗家们收到了"KING OF FIGHTERS"邀请函。

但是这次主办者既不是吉斯也不是克劳撒,到底他是何方神圣?又有什么目的呢?

在疑惑与期待交织的心情中,格斗世界那些身经百战的强者们,组成了一支一支 3 人队伍在大会中出场。

当打败第 4 组对手时,我们可以看到一个魁梧的身影,手持酒杯说出对胜利队的评价。

取得优胜后,一位自称主办者秘书的女性出现,在她的带领下,来到主办者所在的航空母舰,便可见到其本人。他是卢卡尔,其兴趣是将被他打败的强者变为他的收藏品(!)。

打倒卢卡尔后,艰苦的战斗以航母自爆而告终。而成功逃出的战士们,又回到了各自的生活中。

开始!京的宿命之旅从此

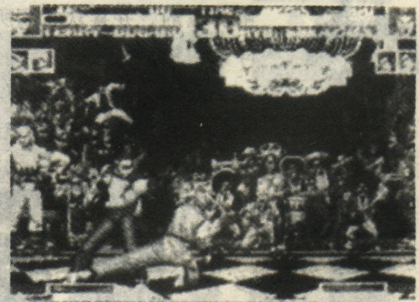
系统分析

虽然与以往"饿狼"中的比赛同样采用"KING OF FIGHTERS"的名称,但因为 3 对 3 的组队战及集合各系列的角色的全新形式,使"94"成为一款划时代的新作。

在系统上加入了很多新要素是本作的特征,人们所熟悉的闪避攻击、超必杀技等要素仍在,饿狼系角色的下蹲前进,龙虎系角色的普通超必杀技变为普通必杀技等,均保留着各自原作中的一些特性。

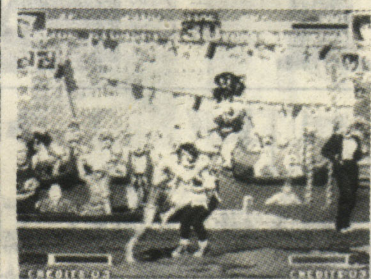
KOF 中完全独创的新系统相当多,包括侧闪、援护攻击等等。其中,侧闪在整个游戏中的作用非常明显,它可以避过对手的连续攻击,使自己暂时摆脱困境,善加利用它的话,会在对战时占有相当有利的位置;而援护攻击则是玩者非常感兴趣的一点,那些站在后面的同伴再不是只作为单纯的背景,而是可以在危急时刻相助的好帮手,这恐怕才是真正意义上的组队战。此后,所有分队战的格斗游戏也都加入了援护攻击的系统,这不能不说使本作的功劳。另外,画面下方的能量槽不仅在满档时可使用超必杀技,平时亦可起到提升攻击力的作用。

不仅靠着受人喜爱的角色,也不仅靠新系统,KOF 在此之后更将许多独特的设计形成自己的独特风格。









角色介绍

在格斗 GAME 史上最多人数参战的 KOF’94 中，初露头角的草雉京、二阶堂红丸、大门五郎等组成的日本队是最受瞩目的，此外来的 SNK 运动类名作的美国运动员们所组成的美国队、金家藩率领的韩国队等。多姿多彩的不同人物，使用不同的技巧，展开一场华丽的热斗。

下面，我们按角色技巧类型做一分类的战术简介！

△飞行道具→对空技！

这是对战格斗游戏最基本的常识性战法之一。

●椎拳崇(超球弹→龙颚碎)

●坂崎獠(虎煌拳→虎咆)

●KING(裂脚光弹→蹲重拳)

●ROBOT(龙击拳→龙牙)



KING 与拳崇的飞行道具破绽很小，以飞行道具抵消为中心牵制对手的战法是非常强的。主角草雉京虽然也有飞行道具和对空技，但配合使用时效果并不那么突出，所以并不好用。

△指令投技！

完全以摔投为主，指令投极强的擒投系角色——大门五郎。

虽然其他角色亦有指令投技，但大门五郎可以抓住对手的范围最大，普通打击技亦很强力，是一位纯粹的力量角色。

△强力的连续技！

’94 中除陈国汉和雅典娜以外，基本所有人都有可令对手陷入昏迷的连续技，下面便将其中代表性的试举例给大家。

●特瑞(近距离重拳 2 段→以弱的燃烧冲拳抵消)

●坂崎良、ROBOT(蹲重拳→以强的飞燕疾风脚抵消→冲击)

●镇元斋、东丈(站立轻拳连打→昏迷→再次昏迷)

●KING(跳跃重脚→近距离重脚 1 段→裂脚光弹抵消→强的旋风脚)

●安迪 (将对手通至画面端蹲轻拳→弱的斩影拳→蹲轻拳→弱斩影拳……)

●京(跳跃重脚→近距离重拳→强的胧车抵消)

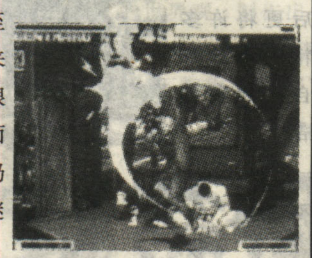
本作中，安迪与京的连续技给人的印象尤其深刻，只要将对手逼到角落里，那么便能用连续技将他们连打致昏，接着则可以施以致命的攻击。可以说，这种设计并不是很好，因为对战的时候稍有不慎则有可能落到败北的下场，这已并不是完全由技术来决定，所以在《格斗之王’94》中，便有了为玩家所称为“流氓招”而被禁用的招术。



首脑

’94 的最终 BOSS 卢卡尔，他是喂养黑豹，并喜欢收藏所打倒的格斗家的铜像的人。

在脱去上衣之前，仅是一般水平，脱掉之后的表现已无愧“最强”二字，至于其来历，有很多方面至今仍然是谜……





◀饿狼队的啦啦队都是以前《饿狼传说》中的格斗高手。

背景上的熟悉面孔

各场地的背景是游戏一大魅力所在，在 KOF 中经过精心描绘的背景上，有着许多不易发觉的熟悉面孔。

在本作的饿狼队场地，山田十兵卫、鸭王、大熊、陈先生、唐福禄等“饿狼传说”角色坐在背景的船上，给人以声援团的感觉。

另外，在龙虎队的场地，右侧的观众群中竟可以看到吉斯，身后还站着持棍的 BILLY，旁边还有蔡宝齐，陈国汉及藤堂龙白；左侧的人群中有“龙虎之拳”的李白龙在其中。

最后在与 BOSS 战斗之前出现的女性秘书，便是今天大家都已熟悉的玛琪亚。

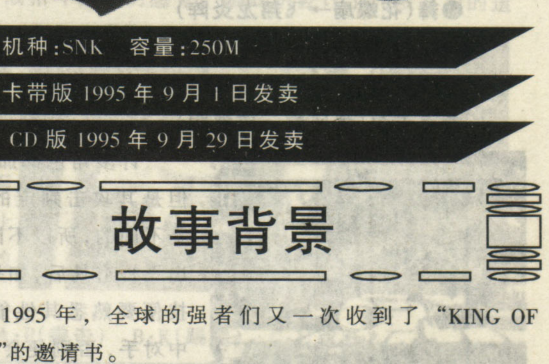




当时，大家谁也没有想到这位女秘书在 96 年也会参加格斗之王大会，而且其诡异的身手更令以前的选手头疼不已！



格斗之王'95



机种:SNK　容量:250M

卡带版 1995 年 9 月 1 日发卖

CD 版 1995 年 9 月 29 日发卖

故事背景

公元 1995 年，全球的强者们又一次收到了"KING OF FIGHTERS"的邀请书。

主办人署名叫"R"!莫非就是一年前与航母一起自爆的卢卡尔吗?!

本次大会参加者中，击败美国运动员队，取代其出线地位的是由八神庵、BILLY、以及如月影二组成的队，这三人是在什么目的下才走到一起的呢?

新的挑战者出现，旧的队被淘汰，出线的战士们被巨大的旋涡吸引着，慢慢逼近"95"的幕后阴谋。

在第 3 战胜利后，可以看到 94 年在航母自爆的卢卡尔再度出现，但他不是……?!

一切在获得优胜时便可真相大白，但拦在卢卡尔面前男人是……京的父亲草雉柴舟!他不是与卢卡尔同样在爆炸时留在船上了吗?但他不仅没有死，更被卢卡尔洗脑，成为他的帮凶。

打倒柴舟，该打败卢卡尔了，但面前的卢卡尔突然发生了异变，半机械化的他，释放了自己体内长眠的邪恶八歧之力，只要压住这股力量，卢卡尔便会被自己的力量毁灭。

▼▶一对生死冤家从此产生。



系统分析

游戏系统基本上继承了前作，在细节方面进行了调整。

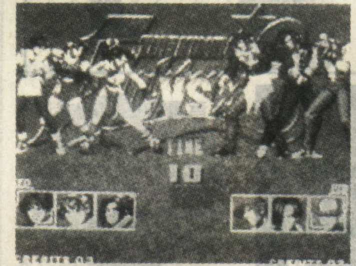
能量槽满档时可使用必杀技抵消防御；以及侧闪时可以使出闪避反击等，均增加了格斗的细致性。

本作中有着超强的必杀连续技，并且很多技巧可以在空中使用，这使得游戏中有着许多有待发掘的隐藏要素。

两位强大的 BOSS 角色柴舟和卢卡尔，在各机种都可以用秘技选用，成为重要的话题。

另外，在前作中的隐藏要素"大跳"亦作为基本系统存在。

凭着前作确立地位的 KOF，靠"95"得到了更多的支持者。





所有的角色在本作中都可以使用，卢卡尔和柴舟成为玩者的话题。





角色介绍

在'94中大出风头的草雉京，出现了宿命的对手，这就是八神庵！随着新人的登场，战术方面也变得更多彩！

△飞行道具→对空技！

●京、庵、柴舟（暗炎→鬼燃烧）
●坂崎良（虎煌拳→虎炮）
●TERRY（能量波→能量灌篮）
●舞（花蝶扇→飞翔龙炎阵）
●百合（虎煌拳→空牙）
●椎拳崇（超球弹→龙颚碎）
●卢卡尔（烈风拳→碎裂踢）

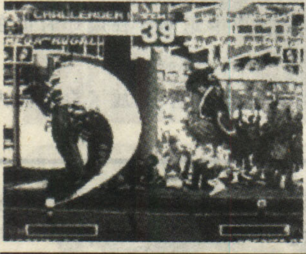


许多角色都加入了对空技，但是其攻击判定的强度与范围是不同的，所以不同的角色在放出飞行道具后，如果想接以对空技便要熟悉其性能才能有效击中对手，否则便会留下空隙，遭到沉重反击。

首脑

草雉京的父亲柴舟，与机械化的卢卡尔，这两位BOSS可以在普通游戏或对战时用密技选出。

柴舟的技巧基本上与京相同，但由CPU使用配合得极好。机械卢卡尔则比前作中更强，不愧是最终BOSS。







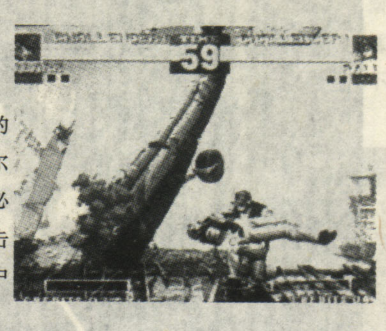
▼背景中的山崎龙二一直是许多玩家喜爱的角色，真希望他也能在"格斗之王"系列中登场。



▲背景中的藤堂龙白等人并没有穿着他们熟悉的服装，而是西装革履，必竟不是在参加格斗比赛呀！

△指令投技！

●大门五郎、克拉克



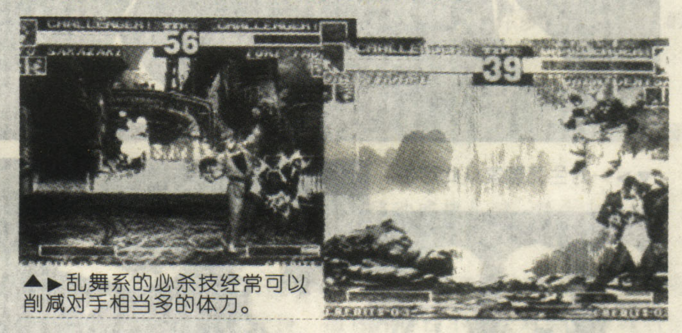
大门加入有打击判定的投技，而克拉克为了与拉尔夫有所区别，追加了指令必杀技。这样，拉尔夫以打击为中心，克拉克以投技为中心的区别便明显了。

△强力的连续技！

●京、庵、良、ROBOT、卓间、柴舟、卢卡尔等等。

京凭着必杀技七拾五式·改，可以产生超强的连击。庵的连续技也是极强的，"蹲轻脚连打→葵花×2→鬼燃烧"的组合可以打掉对手多半的体力。但是在'95中能将对手打致昏迷的连续技便几乎没有了。

在'95中能量槽满档时，可以使平常的攻击力提升1.5倍，这时使用连续技可以产生绝大的伤害效果。



▲▶乱舞系的必杀技经常可以削减对手相当多的体力。

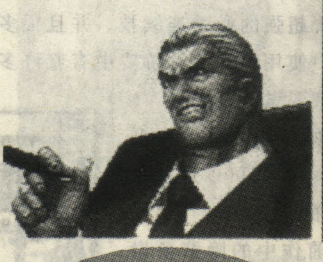
背景上的熟悉面孔

首先，在'95的主角队场地，大孤的NEO·GEO娱乐城门前，围观者中可以看到布鲁·玛丽和山崎龙二的身影。

在女战士队场地，即KING的酒吧中，左方背景上可以看到藤堂龙白、鸭王、HEAVY·D正在喝酒。

另外在中间的DEMO时，向卢卡尔报告比赛状况的秘书，正是'96中八神队的另一位女性贝丝。

在结局中，可以看到吉斯出现，这是他将要出场的伏笔吗？



▲不出所料，吉斯果然在《格斗之王'96》中登场，其强力的招术威风犹在。



▲这位女秘书在96年也登场了，她的超必杀技非常的厉害，成为该作中好用的角色之一。

格斗之王'96





机种:SNK　容量:362M

卡带版 1996 年 9 月 27 日发卖

CD 版 1996 年 10 月 25 日发卖

故事背景

公元 1996 年,"KING OF FIGHTERS"再度开幕了。

但是,这回似乎并没有什么复杂背景,只是由世界上一些著名企业所联合赞助的单纯格斗赛而已。

在世界各地展开的预选赛中,有九支最强的对伍脱颖而出。其中自然不乏 KOF 大家熟悉的面孔,也有在今年初次登场的高手。

令人吃惊的是,竟出现了一支由世界著名的黑社会领袖所组成的队伍,他们就是吉斯·霍华德、活夫卡·克劳撒、Mr·Big。……他们的目的是打倒伯加德兄弟与极限流空手派吗?

此外,与两位神秘的女选手组成队伍再度出场的八神庵发誓要与数千年的家族仇敌草雉的传人——京决一胜负。

当打倒所有对手队伍时,本次大会的发起人——神乐千鹤便会出现,当考验过优胜者的实力后,便会拜托三人与继承八歧邪恶血统的"风"之高尼茨战斗。被打败的高尼茨了结了自己的生命,随风逝去……

但是,与八歧的战斗并没有结束,目前为止仅仅是序章的终点。



▲因为有女性角色的加入,所以"怒之队"的魅力更增,成为使用率最高的队伍之一。



▲京与庵的宿命之对决在本作中仍然继续,究竟谁会是最后的胜利者呢?

系统分析

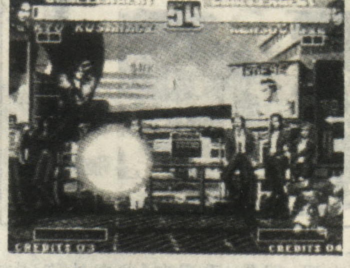
KOF 系列出到'96 已是第 3 作了。

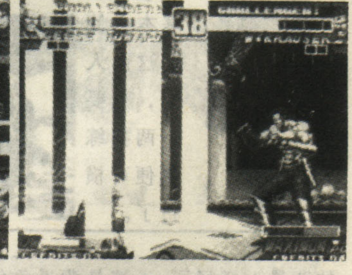
系统方面,本作将一直使用的侧闪改为紧急回避;当能量槽满档时,更可将防御状态用上述的紧急回避来抵消,当能量槽满档且体力槽闪烁时,可令超必杀技进一步提升能量。

整体而言,绝大多数角色的飞行道具及无敌必杀技均有所改变。操作指令上增加了空中防御系统,跳跃也由过去的两种变为四种。

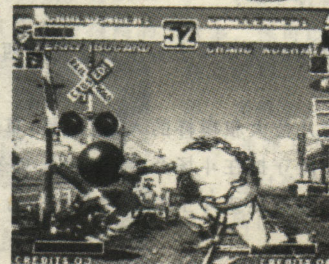
此外,援护攻击时角色是会根据设定中的人物关系而影响成功率及使用率的。一部分角色根本不会去支援别人,某些特定角色在一队时,也是不可能互相支援的。

最后,必杀技的指令普遍简化了,用此争取到了更多的玩者。





战!!!





角色介绍

九队组合共29位战士（包括两位最终BOSS），创下了登场人数新记录的KOF'96，有许多女孩和富有魅力的BOSS级角色登场。

因这次的事件，以及千鹤的说服，似乎京与庵的关系有少许缓和，下一作又会怎样呢？

△飞行道具→对空技！

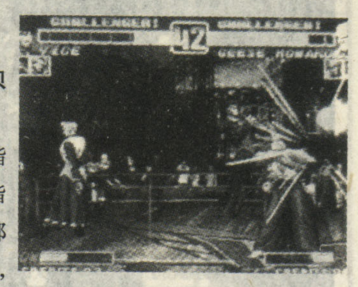
●八神庵（暗炎→鬼燃烧）

在全员的无敌对空技变弱的今天，八神的鬼燃烧可以说变得相当有优势。因为增加了多种跳跃方式使得运用对空技时，对于时间和距离的判断更加复杂化，但庵的性能出色，依然可以使用“飞行道具→对空技”的传统战法。



▶掌握好距离便可以用各种技巧来狙击对手，也正因此跳跃的掌握便显得重要了。

△指令投技



●大门五郎、克拉克、贝丝、高尼茨

在游戏系统上的变动使指令投技更容易使用，全体有指令投的角色其擒投距离范围都是相当宽阔的。上述的四人中，大门五郎是对投技的依赖性最高的人物，而贝丝当体力重伤时，若能熟练使出超必杀投技会相当有效。

△强力的连续技

●京、庵、玛琪亚、列欧娜、安迪、良、吉斯。

连续技这一系统从94～95时便作了一些平衡性方面的修正，目前已基本没有不合理的设计(?)，但是如八神的“近距离重拳→屑风→冲刺→近距离重拳→屑风……”，此类技巧依然健在。

在'96中导入了新的系统，即在无法使出超必杀技的时候，若用超必杀技指令去抵消重拳或重脚的攻击时间，可以令普通技变为多段击打技，如坂崎良的近身重拳击出时，立即输入霸王翔吼拳指令，可使打击变为3HITS，但这时要注意必须是体力槽未闪烁且能量槽不满的状态。

●列欧娜与坂崎良是有着致晕连续技的。

列欧娜的场合，前跳重脚（超必杀抵消变2HITS）→蹲下重拳→用弱对空手刀抵消→远距离站立重拳即可将对手打晕。

良的场合，同样以前跳重脚→近距离重拳（超必杀抵消3HITS）→强猛虎雷神刚抵消→虎咆可使对方昏迷。

另外，虽然能量槽上升与过去同样可提高攻击力，但当满档时，攻击力的上升比率反而会比接近满档时略低一点。

首脑



与草雉、八神两家一起守三神器的神乐家的后代——千鹤，以及八歧一族的八杰众、四天王之一的高尼茨是本作的BOSS。神乐千鹤的无敌对空技——天神之理与高尼茨的超必杀投技（其实随时可以使出）均非常强，因此基本上使用这两人时，只要一两招练熟便可横行了。



两位身份神秘的首脑在本作中登场。

背景上的熟悉面孔

在'96的“饿狼”场地背景上，可以看到正在吃煎饼的山田十兵卫以及声援的布鲁·玛丽，不过可能有许多人没有注意到在玛丽身后的房顶上还站着唐福禄和望月双角两位角色。

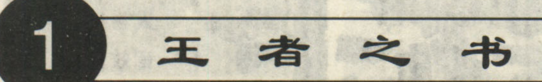
在新女格斗家的场地，KING的酒吧“幻影”中，只要香澄出场战斗，便会看到她父亲藤堂龙白在背景上挥动扇子为女儿加油，令人感动的父亲之爱！想想看，龙白已经连续三年在KOF的背景上登场了，不愧是背景角色呀！但是，香澄在《龙虎外传》中初次登场时，的确说过正在寻找自己“失踪”的父亲。另外，酒吧里的女侍应莎丽和伊丽莎白与'95中同样在背景上走动，但服装所变化，莎丽穿着与KING相同的服装，而伊丽莎白穿着与庵相似的衣服，难道说她是八神的崇拜者吗？

在BOSS队的场地，若吉斯出场作战，可以看到背景的观众席上会多出三位穿西装的男子，正是吉斯的三位亲随——比利、侯波和利伯。

在神乐千鹤的场地，背景左侧的评委席后方站着几位大叔模样的人，他们是：草雉柴舟、如月影二、坂崎卓间（前译坂崎琢磨）和哈迪恩，他们与龙白一样是为自己的子女或养子养女而守护在斗场旁（但影二是怎么回事?）。

另外，若在其他场地看到熟悉的身影便都是一些游戏迷或斗士的崇拜者们所扮演的了，比如在雅典娜的场地左方，有一位穿着椎拳崇服装、手中拿着包子的少女等等。

劲作评介

1 

佳作 格斗 回顾

机甲战士

机种:SS 厂商:CAPCOM
发售日:97年3月



评价:
画面:8分
人物:7分
音效:6分
操作手感:7分
投入度:7分

用钢铁的身躯粉碎敌人

在街机上广受好评的格斗游戏《机甲战士》终于在SS上登场了!玩者可以从9人中选出驾驶员来操纵身披厚重装甲的机器人进行战斗,选择不同的角色故事会有所不同。













基本系统大解说

本作在系统上与其它格斗游戏是有一定不同之处的,因为是机器人之间使用各种武器进行搏斗,如果对系统没有了解肯定会给对战带来很多困难。此次便将全体机器人共通的攻击方法作一个解说,希望会给广大玩家带来帮助。

1、基本攻击

本作的基本攻击分为三种,分别是:ATTACK1,即快速的小攻击,在接近战中十分常用;ATTACK2,即强力的大攻击,可以在长距离时使用;必杀技,可以放出激光、地雷或导弹等。

以上基本攻击配合十字键的应用,则可以产生各种有效的攻击方式,看准时机使用便会在战斗中十分有利。

2、移动



本作的移动系统分为突近、疾退和空中移动,各机体的动作是根据其性能而定的,有效且灵活的操纵机体的运动可以挠乱敌人,伺机以必杀技攻击。此外,本作的移动还是躲避攻击的办法之一,迅速的拉远或移近距离经常可以使对手的招术落空。

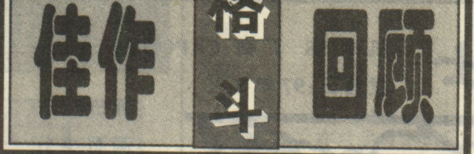
3、夺取部件

机体是可以集中各个部分的武器向对手攻击的,而且还可以将对手的某一部分武器破坏掉,这种战术是本游戏所独具的,掌握后可给对手造成出其不意的伤害。

4、サイバーEX与ギガクラッシュ

这是本游戏中的两种超必杀技,是要在画面左下方的能量槽攒满后才可以使出,其破坏力十分惊人,可以达到一发逆转的效果。本作的超必杀技都十分华丽,操作指令也并不是很复杂。

2 王者之书



武士道之刃

机种:PS 厂商:SQUARE
发售日:97年3月14日

评价:
画面:8分
人物:8分
音效:7分
操作手感:7分
投入度:7分

在操作方面的主要特征

这款游戏在操作方面与以往的任何格斗游戏都有着明显的不同,其操作的准确性要求非常之高。首先受观注的是其操作时的按键时间和角色的动作反应速度问题,实际游戏时会发现这往往是在一刹那间决定胜负的关键所在。比起其它游戏,输入指令的时间要求更为严格,无论是快是慢都将无效。这对于初学者来说无疑难度颇大,必须进行一些练习才能适应,但是又由于本作是采用一击必杀的系统,所以出学者也未必会输。有这样几个要点需要大家注意:

●武器重量和人物的力量加起来的总和能量各人物之间是有着明显差别的,如在对战中使用总和能量差的一方,防御对方的攻击时则有可能被对手将防御势态破坏掉。

●掌握好时间,按□键就可以格挡对手的武器攻击。

●在本作中也有着竞刀的设计,双方的武器会架在一起,这时玩者便要连打按键,以取得竞刀的胜利。而且竞刀的时候还会产生其它变化,比如突然放手会使正在使力的对方失去平衡。

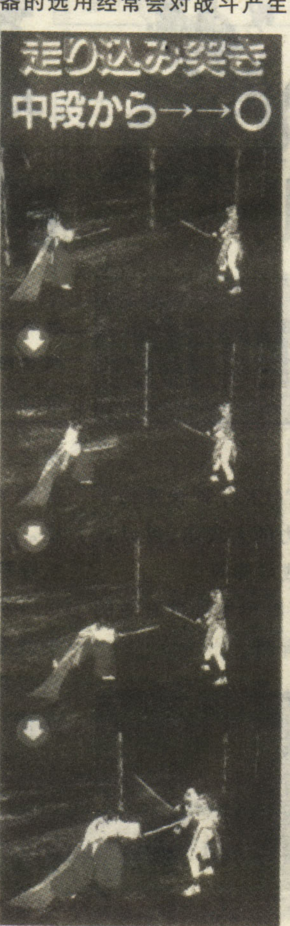


在操作方面的主要特征

我们下面把几种常用的武器作一介绍,因为本作中武器的选用经常会对战斗产生关键影响。









打刀

这是重量和长度各方面数值都很平均的武器,适合多数角色使用,从玩者的角度来讲也是初学者和上级者都欢迎的武器,用它可以使出的技巧迫力与实用性兼备。在刚刚开始玩这个游戏的时候,不妨用它来熟悉一下整个系统。









骑士道之剑

武器中可以归到较重的一类，持有这个武器时，因其重量会多少影响角色的动作，为此这是一种适用于力量型角色的装备，技巧方面为了发挥其优势，则配备有许多强力动作，这也算是对速度慢的一种弥补。



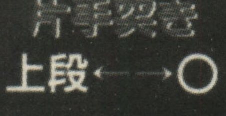


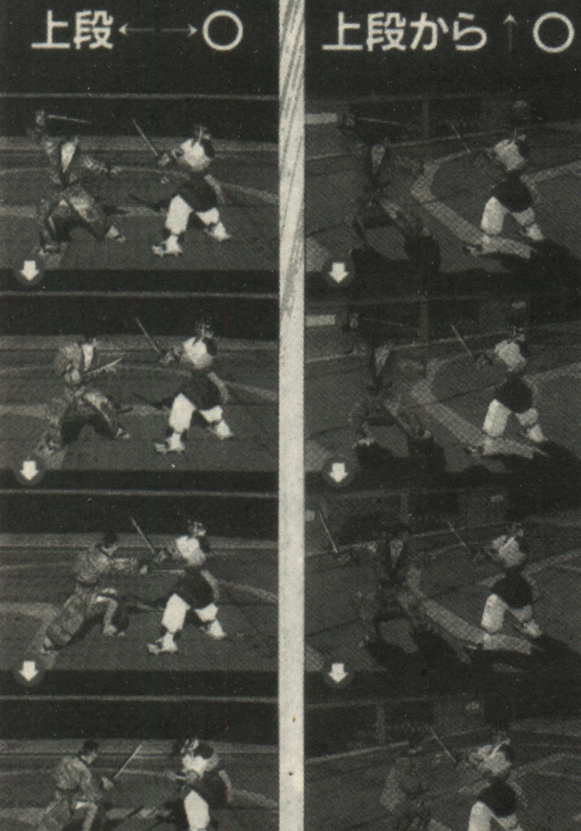


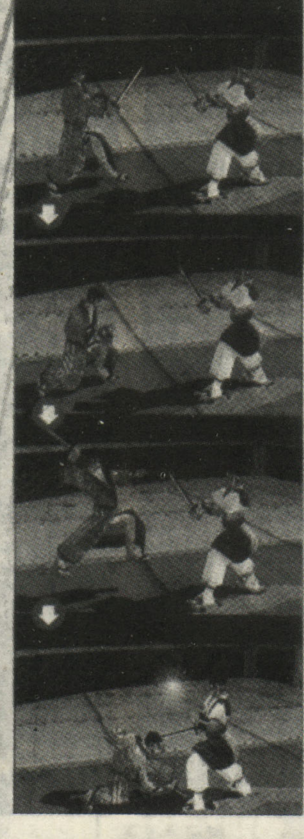


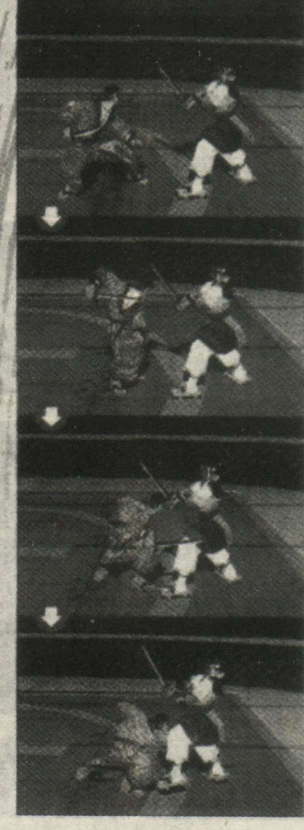
金锤

巨大的重量既是其缺点又是其优点，因为重所以会使角色的行动迟钝，但也因其重而拥有许多凶猛的技巧，适用于各方面都强有力的角色，而那些力量薄弱的人物便最好不要考虑。









セイヨーツルギ

是可以单手使用的武器，属于没有重量而攻击距离短的种类，所以必须是本身具有较高速度的角色才能发挥其威力，技巧方面就要依赖具有高速度的招式。









长刀

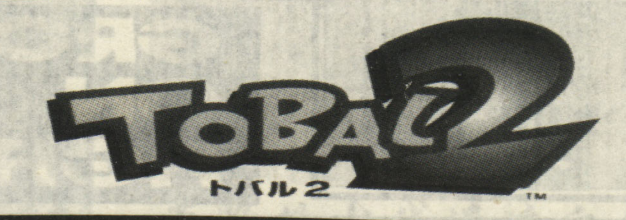
主要魅力完全在于压倒性的攻击距离，在中远距离便可伤害到对手。由于其特殊性便与其它武器形成了很明显的差别，其使用时的技巧会与众不同，但是它的缺点却是致命的，如果被对手逼到死角中近身攻击或处于无法自由活动的狭小场地，便很难施展开手脚。

3 王者之书

新作 格斗 预览

TOBAL2

机种:PS 厂商:SQUARE
发售日:97年4月25日



评价:
画面:8分
人物:6分
音效:6分
操作手感:7分
投入度:7分

系统的全貌大公开

本游戏是在360度的全方位舞台上展开的,因为采用了新的技术,所以在变换视点等方面都比前作更加流畅,也更加细腻。

受身

与前作不同,当被对手打飞到空中的时候,角色并不会落得只有遭受追打的悲惨下场,而是可以在落下的时候安然着地以回避对手的攻击,这就是本作新添的"受身"系统。另外,角色还可利用受身来应付对手的投技。

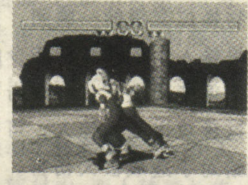
防御不能

《TOBAL2》中,当遭受对手的强力打击,在一定时间内会陷入防御不能的状态。这种状态可以利用方向键与攻击键的连打进行恢复,恢复时间则视连打的速度和被打中的部位而定。某些部位,如"腹部"遭到沉重打击,则相对来讲恢复的时间要长些。

擒技之后的各种变化

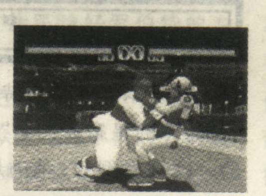
本作的擒技与投技是不同的,以往的作品当擒住对手后便会自动接出投技,而本作在擒技后却会产生以下几种变化:

曳流



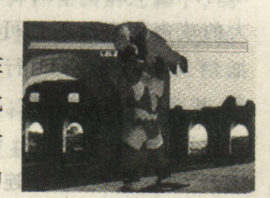
当擒住对手的手腕时,可以将他向自己的方向拖拽,使其失去平衡而陷入毫无防备的状态,这以后便可以以强力的打击以削减其体力。

押引



抓住对手前后左右的摇晃,这种技巧也并非没有意义。它之后可以接出投技或其它连续技,因为"押引"是能令对手失去平衡而任由宰割的。在柔道中也有着同样的战法。

持上



这是一部分角色新增加的技巧,在擒技之后可以利用此技把对手举起,此时角色可以向前走动,进而把手中的对手抛到擂台下去,这也成为一发逆转的技巧之一。

投技



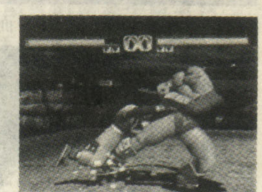
先以普通的攻击令对手进入防备状态,然后便可趁此机会对其施以投技。因为擒技和投技已成为两个部分的技巧,所以被擒住后仍然有可能向对方使出投技。

扑击



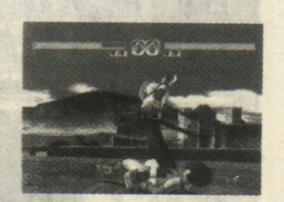
这是一部分角色可以使用的技巧,即以全身的重量攻向对手,使其跌倒在地,这以后便可以有多种选择,或压制攻击或采用关节技。

连续打击



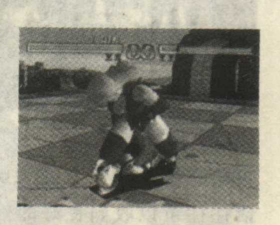
这也是玩家所熟悉的技巧,各种华丽的组合给战斗增添了许多乐趣。前作在这一方面曾给玩家留下深刻的印象,相信此次会更有所进步,感觉会更流畅。

压制攻击



把敌人打倒在地后,便可以使出下段攻击或特殊的压制技来给予其伤害。这是有效打击对手的手段之一,因为在倒地时敌人是处于毫无防奋的状态的。

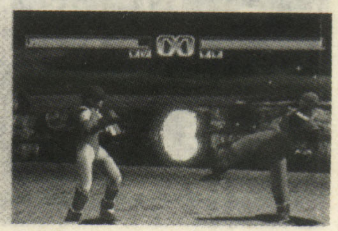
关节技



在本作中有一些角色新添了关节技,把对手打倒后便可用关节技来对付他,这种技巧非常的爽快,而且可以夺取对手相当多的体力。

奥义大公开



4 王者之书

新作格斗预览

GROOVE ON FIGHT

机种:SS 厂商:ATLUS
发售日:97年未定
评价:
画面:6分
人物:7分
音效:7分
操作手感:7分
投入度:7分

豪血寺的高手再度出击

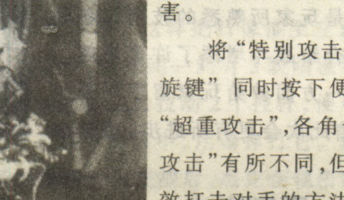


这是由ATLUS公司制作的一款比较出色的格斗游戏,它采用目前所流行的2对2模式,共有11位人物可以选择。因该公司曾以“豪血寺一族系列”闻名游戏界,所以在本作中也少不了加入了《豪血寺外传》里的几位角色。

基本系统的介绍

本作的操作分为6个按键,除重拳、轻拳、重脚、轻脚外,另外两个键有着特殊的作用。其一是“特别攻击键”,利用它可以作出跳跃、下蹲以及站立等动作,配合它则可使攻击的变化增多。其二叫“回旋键”,按此键可令角色迅速转到对手的背后去,以躲避对手猛力的攻击,所以也可称之为“紧急回避键”。在绕到对手的背后时则可乘其没有防备而加以攻击,往往能给其造成致命的伤害。





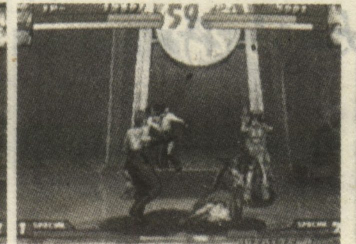
将“特别攻击键”与“回旋键”同时按下便可以使出“超重攻击”,各角色的“超重攻击”有所不同,但一样是有效打击对手的方法之一。

将“重拳键”与“重脚键”同时按下,便可以摆出“迎击防御”的姿势,此时如果对手攻击你的话,便可以给予其强力的反击。



在战斗中,如果将“重拳键”与“轻脚键”同时按下,便可将画面后方的角色换到前面,换到后面的角色则可以乘机慢慢恢复体力。需要注意的是,角色在换位时完全处于没有防备的状态,看准这个机会攻击的话往往可以收到良好的效果。





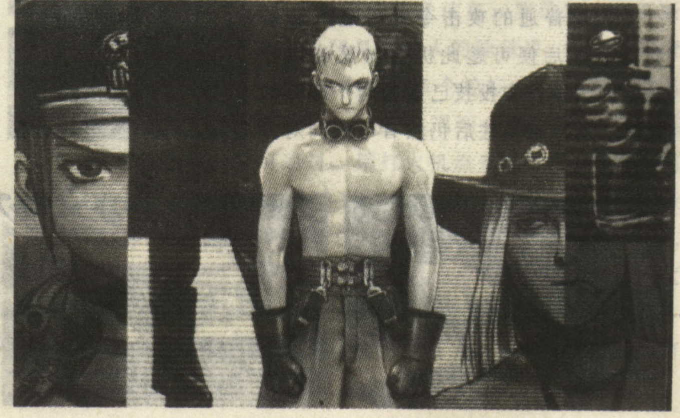
如将方向键的→与“轻拳键”、“轻脚键”同时按下,则可以使出“援护攻击”,它能叫出画面后方的角色来给予对手伤害。此外,当两位人物换位交错的一瞬间,如果输入↓↓和拳的指令的话便能使出“合力攻击”,这种攻击威力惊人,可以给对手造成极大伤害。



“腐尸毒”

这是本作中最有特色的一种攻击方式,阴狠卑鄙得与《天龙八部》中的星宿派武功“腐尸毒”有异曲同工之处。当两位角色中的一位被打倒后,他的尸体则在原地不会消失,另一个角色是可以将尸体举起作为武器来攻击对手的。这种“尸体攻击”有相当大的攻击判定,而且可以抵消对手的部分飞行道具,甚至还有对空判定。据目前所掌握的资料看,使用尸体居然也有着连续技,但详情则要等到发售后才知道。





闲情雅趣

周边乐园













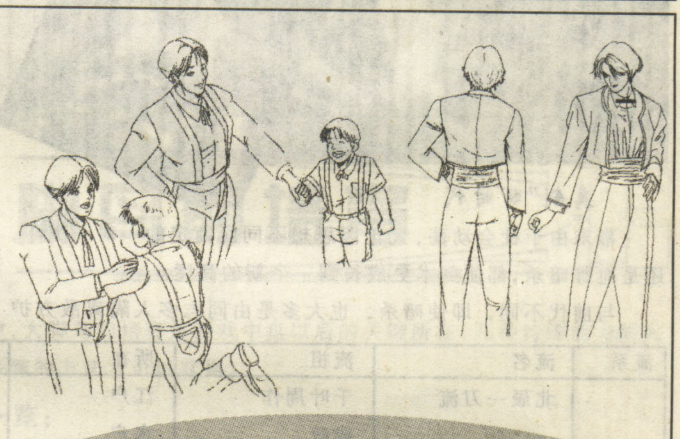





这些彩卡上都是近期著名格斗游戏中的人物，他们分别来自何方，各位玩家不妨仔细认一认。

原画设定





KING是SNK格斗游戏中最著名的女性格斗家之一,她在"龙虎之拳"系列以及"格斗之王"系列中都非常活跃,设定原画便分别是为以上两个系列设定的。

角色背景

ALEX

他是居住在曼克顿的青年格斗家，少年时代就与双亲分离，一直由父亲的朋友——汤姆照顾，ALEX在这一段期间，为汤姆所开的店铺作送货员；而汤姆原来是一名美国退役军人，并且是一个格斗技老师，ALEX对他十分尊敬；有一天，有一个神秘的人把汤姆打倒，于是ALEX唯有不停找寻着他踪影，为汤姆报仇。他的力量十分惊人，能够于瞬间爆发出强大的力量。

袁YUN＆甄YAN

两人出生于香港，使用中国的拳法，名为“双子之龙”；自幼就失去了双亲，由祖父养大，两人都相处得十分和睦，哥哥袁(1P)直觉锐利，有大将的风范；弟弟甄(2P)洞察力高，冷静、沉着，有如一名军师；两兄弟的功夫都是由祖父传授，而两人的功夫都是以速度为主，所以机动力十分高。







毁灭与新生

——日本明治维新人物(四)

责编/KING

文/东行



"真剑"的时代

幕末由于社会动荡，无论因思想不同而商定的一对一决斗，还是血腥暗杀，都使剑术更成长到一个新的高度。

与前代不同，即使暗杀，也大多是由同志多人隔离敌方护卫，而执行者一对一消灭最终目标。战国时代大军混战中产生的剑法已不适用于此时。因此在与势均力敌的单一对手较量过程中，必杀技的运用非常重要。

另一方面，时代终究走进了十九世纪，火药武器的大量涌入，使剑术正在逐渐失去它的作用。许多有识之士开始把剑术转变为一种体育运动或一门修身养性的艺术，而非其本源上的格斗技。柔术向柔道转变亦同此理。

一对一的最强格斗、竹刀护具下的高超艺术，谁才可以称为"真剑"呢？

从下面"幕末十大剑术流派及著名剑士附表"可以得知，幕末共有十大主要剑术流派，源自三大体系。另外，在江户开设的千叶、斋藤、桃井三大道场，弟子众多，最负盛名。

下面，不如按艺术和格斗来分类，逐一为朋友们介绍。

流系	流名	流祖	所在	幕末著名的剑士
一刀流系	北辰一刀流	千叶周作 成政	江户 水户	坂本龙马、清河八郎、井上八郎、海保帆平、冢田孔平、大羽藤藏、藤堂平助、山南敬助、伊东甲子太郎、服部武藏、千叶荣次郎
	镜心明智流	桃进八郎左卫门 直由	江户	武市半平太(瑞山)、冈田以藏、逸见宗助、上田马之助、桃井左右八郎
	一刀流·中西派	伊藤一刀斋 景久	江户	高柳又四郎、寺田五右卫门、白井亭、浅利又七郎义明、山冈铁太郎、高野佐吉郎
新阴流系	神道无念流	福井兵右卫门 嘉平	江户 武州·琦玉	桂小五郎、渡边升、藤田东湖、金子健四郎佛生寺弥助、斋藤弥九郎、斋藤欢之助、斋藤新太郎、芹泽鸭、永仓新八
	直心影流	山田平左卫门 光德	江户 上州·沼田	胜麟太郎、天野八郎、井上传兵卫、今井信郎、男谷精一郎、岛田虎之助、神原键吉
	大石神影流	大石进 种次	筑后·柳川 土佐	大石进种次、大石进种昌
神道流系	天然理心流	近藤内藏助 长裕	江户 武州·多摩	近藤勇、土方岁三、冲田总司、斋藤一
	示现流	东乡藤兵卫 重位	萨摩	田中新兵卫、中村半次郎、奈朗原喜左卫门、有村次左卫门、边见十郎太、别府晋介、大山纲良
	心形刀流	伊庭是水轩 秀明	江户	伊庭八郎秀治、三桥虎藏、中条金之助、伊庭军兵卫秀业
	柳刚流	冈田物右卫门 奇良	江户 武州·琦玉 陆前	松平上总介

●北辰一刀流：

典型的现代意义上剑术流派，亦即艺术类剑派。又名北辰梦想流，因源出一刀流，故名北辰一刀流。

元祖为小野派一刀流的千叶周作(1794~1855)。他开设"玄武馆"，改良竹剑与护具，制定对战规则，对现代日本剑道影响极大，因此受到水户藩的赏识，成为藩校弘道馆的教师。

其弟定吉(荣次郎)及定吉之子千叶重太郎(1824~1885)对北辰流的贡献更大。定吉在江户桶町开设练兵馆，在江户的各藩志士、各地浪人、入道场学习的极多。其中既有土佐勤王派的坂本龙马，也有一变成为新撰组军师的伊东甲子太郎，反正是不论思想、不问出身，只习艺术而已。

重太郎是龙马的挚友，试图刺杀胜海舟也有他的一份。但他后来脱离勤王运动，回去继承桶町千叶道场，使道场的名声更为响亮。

北辰一刀流的要谛是："瞬息心气力一致。"

●镜心明智流：

源出富田一刀流，元祖为桃井八郎直由。直由吸收了许多其它门派的特色，才将一刀流进化为明智流的，因为非常注重姿式、形态，故人称"传派桃井"。

江户的桃井道场名为"士学馆"，它是三大道场中声名、品质第一的大道场。桃井三代号为香藏，四代即桃井春藏直正(1825~1885)，将明智流发挥到了巅峰。春藏曾在幕府讲武所中供职，维新后在大阪开馆授徒，名声传遍整个日本。

此派介于艺术与格斗之间，但更偏重于艺术。主要门徒有武市瑞山、上田马之助等；也包括在幼年偷学技艺的基础上，勤习镜心明智流，终于完成独特稀代暗杀剑法的冈田以藏。

●一刀流·中西派：

源自伊藤一刀斋在江户开设的中西道场。此派剑术，平时习练使用竹刀，攻击的要点讲究"切落"。它是中世一刀流最正统的继承者，真正无渣泽地体现一刀流的真髓。



其实可以从日常习练的武器上，大致体现出流派是偏向于格斗还是艺术。艺术剑派大多使用竹刀，竹刀轻而富有弹性，破坏力较小，(当然，高手的奋力一击，大家还是禁不起)，习练中可以减低危险系数——中西派也是使用竹刀习练。

而偏重格培的流派则以真剑或木刀来较艺，木刀重、硬、缺乏弹性，稍微用力一点，中者就可能折手断足，甚至可能导致终身残废。因为平日练习若没有实践觉悟的话，在实战时是不可能取胜的。

●直心影流：

源祖来山田光德，据说是他先把防具运到习练（试合稽古）中的。山田门下，幕臣甚多，主要讲究的是心胆的磨练，强调使用原重之剑。

直心影流最著名的剑士是号称"剑圣"的男谷精一郎(1798~1864)。精一郎的弟子神原键吉(1830~1894)也是其中矫矫者，他开办了讲武所，对剑道的中兴贡献极大——门下洋弟子众多，如对日本医学助益良多的佩鲁茨等。

●大石神影流：

源出新阴流，流祖大石进种次，据说曾仗一柄三尺三寸长的竹刀，挑战江户诸大道场，无人能敌。此派的最大特色是左手快

姓名	剑道(16位元版)	武务(8位元版)	介绍
斋藤弥九郎	100	184	神道无念流剑士
桃井春藏	100	180	镜心明智流剑士
千叶周作	100	192	北辰一刀流剑士
神原键吉	100	182	直心流剑士
冲田总司	100	178	新撰组一番队长
田中新兵卫	100	175	萨摩藩人斩
冈田以藏	99	175	土佐藩人斩
河上彦斋	98	179	熊本藩人斩
近藤勇	98	176	新撰组局长
佐佐木只三郎	98	171	传说是近江屋事件的凶手
今井信郎	97	174	幕臣
坂本龙马	97	150	土佐藩志士
千叶重太郎	97	161	北辰一刀流剑士
中村半次郎	97	153	萨摩藩人斩
山冈铁舟	97	186	幕臣
海江田信义	96	163	萨摩藩志士
土方岁三	95	174	新撰组副长
山内丰范	94	138	土佐藩主
河井继之助	94	124	长冈藩家老
村田新八	94	149	萨摩藩志士
高杉晋作	94	148	长州藩志士
男谷精一郎	93	185	直心影流剑士
桂小五郎	93	163	长州藩志士
来岛又兵卫	93	141	长州藩志士
胜海舟	92	94	幕臣
别府晋介	92	143	萨摩藩志士
永仓新八	92	163	新撰组二番队长
清水次郎长	91	164	浪客仁侠

速突进。

这一派影响稍弱，大概因为择徒太严的缘故吧，主要传人是大石一门。

●心形刀流：

伊庭秀明曾在幕府讲武所授课，他的剑术千变万化，一刀技、二刀技、小太刀技无不精熟。不过据说心形刀流威力最大发挥，最在使用大刀。

还记得《るろうに剑心》中，妙和燕托斩左去购买月冈津南的彩色版画一事吗？她们共同的要求是什么？——“幕末第一类男剑士”“独臂伊庭八郎”。这位伊庭八郎，就是心形刀流的嫡派传人(可惜没和冲田总司比一比，谁才是第一美男子)。

●神道无念流：

长州的实战剑术，源祖为福井嘉平，但真正名场天下是到斋藤弥九郎(1798～1871)的时代。弥九郎在江户开设练兵馆，号称江户剑术第一，门下弟子多达三千人。

无念流虽为格斗剑术，但同时也相当注重修身养性，讲究“自戒、自律”，道德色彩非常强。

以桂小五郎为首的长州藩士们，大多习练无念流，但当斋藤弥九郎在江户开馆后，流中水户藩土却日益增多，如芹泽鸭等。附带提一句，正因为如此，弥九郎深受水户藩主德川齐昭的赏识，戊辰战争中请他出任上野彰义队队长。弥九郎深知天时人和，没有答应，战后出任新政府。

●天然理心流：

源祖近藤长裕，代表人物近藤勇、土方岁三等，武州多摩的农民剑法，不用多说了吧。此派讲究“根与力”，极意称为“浮鸟之位”(荒海波涛汹涌，风雪疾作，浮鸟冲浪高飞之意)。至今日本龙源寺中还藏有近藤勇使用过的木刀。

“新撰组”的拥护者们，大家明白了吧。近藤派基本都是天然理心流的，而北辰一刀流的藤堂平助，伊东甲子太郎叛逃离台寺被斩，神道无念流的芹泽鸭被暗杀，永仓新八亦叛，流派之争，是否也左右着新撰组的内部整肃呢？

●示现流：

萨摩藩的御用流派，亦名“自显流”。练习时，独特的使用木刀击打立木的方法，使其招术十分诡异，并变化出多种惊人的必杀技。如果说天然理心流是新撰组的中心流派的话，那么示现流就可以说是人斩的中心流派，从上表可以看到，田中新兵卫和中村半次郎都出于此门。

●柳刚流：

在幕末的关东，柳刚流的影响力与门人数目，直逼北辰一刀流。此派的最大特色，是击斩敌人的匕肢(敌の嗝)，直接干脆地摧毁其战斗力。

附一、坂本龙马《船中八策》：

第一策，天下大政奉还朝廷，政令宜由朝廷发布；

第二策，开设上、下议政局，设置议员参赞各方面事务，也即国家大事付诸公议；

第三策，凡有治国之才者，无论公卿、诸侯还是庶民，均可赐予官爵，以备国事顾问，宜削除种种有名无实的官职；

第四策，对外交际的方针要听取公议，制定新而且恰当的规章与条约；

第五策，重新审定古已有之的各种律令，制定新的广泛的法典；

第六策，扩张海军为国防要务；

第七策，设置御前亲兵，负责守卫帝都；

第八策，设置机构，制定法规，与外国平等贸易。

附二、新撰组《法度书》：

第一款，严禁违背武士之道；

第二款，严禁脱离组织；

第三款，严禁随意改变策略；

第四款，严禁随意办理抗诉讼；

第五款，严禁私斗。

后记

噢呼，这是我有史以来在GMAE杂志上，也是在所有杂志上，刊出的最长文章，总算GMAE OVER了，真是谢天谢地。

想当初和阿KING谈起这个选题的时候，不过想做两期而已，后来一发不可收拾，竟扩充了一倍份额。阿KING总是露出灿烂而可怕的笑脸：“更长？好啊，好啊，再长点吧。”我被丑色所惑，上了圈套，今天总算把文债还清了。啊哈，当浮一大白！

一直希望，GAME从单纯的娱乐中跳脱出来，上升为一种文化(其实它本来就应该如此)，所以写下此文，塞进此杂志中。不过吃力不讨好，老招人骂，说“为什么不多介绍中国的历史、文化，而要去写日本人”云云。苍天可鉴，我当然更想为中华文化作宣传，但这终究是一本GAME杂志，得有GAME附着并具有文化内涵，才好为大家介绍呀，而——体现中国文化的GAME有几部？天天侃《三国》，谁都会倒胃口吧。呜呼，当为之一大哭！



《毁灭与新生》到本期就连载完了，这是一篇充满才气的文章，几个月以来，收到了不少读者赞扬的来信，希望以后能有更多这样的文章在杂志上刊出，具体的内容和侧重点当然会根据读者们的需要来定。

——KING



乳虎

~《英雄记略》之二

阴沉沉的天空，没有云，却也没有太阳。接连几天都是如此，仿佛早已预示出军事行动的不利了。没有一颗心不在惊悸地战抖着。

空气是沉闷的，仅有的一份潮湿也早被前线层层涌来的杀气瓦解了。隐约还能听到千军万马的呼喊声、惨嚎声，然后才是兵器交击的声响，马足错杂的声响……

营帐上空的战旗无精打采地垂着，那上面似乎附着了太过沉重的悲哀，风也只能从旁边悄然滑过，散入无垠的旷野之中。

夏侯荣茫然地站在帐门边，茫然地望着远方。

魏军南取巴西，蜀军北犯汉中，已经快要一年了，大小战事接连不断，互有胜负，但最近几个月却很不尽人意—

“不就是个小小的黄忠么?”夏侯荣在心里骂着，“一个臭老兵。真是丢尽了我凉州军的威风!”

他把眼睛眯了起来。

早晨走马谷粮草被蜀军放火劫掠，父亲夏侯渊已经亲自赶去了。“有这个必要么?一军统帅岂可轻动!”他的心中忽然掠上一道不祥的阴影。

走马谷的烟越来越浓了，一阵阵热浪席卷着早春的寒风扑面而来。

夏侯荣竭力把思绪拉开，不去想那些惹人烦恼的事情——“想想在许昌的家吧，母亲现在正在干什么呢?哥哥们又聚在一起练武了吧……”

一张毫无表情的面孔在他脑海中出现了，两道眉毛浓得怕人，唇上短短的胡须骄傲的翘着。他递给夏侯荣一张大弓，“拉开它。”

夏侯荣使劲儿，再使劲儿……

那两道浓眉绞起来了，伸手抢过大弓：“没用!”“我才十岁，二哥，”夏侯荣跳起来了，“我学箭才半年哎，就叫我拉大弓。”

“幼权，你还想玩小弓是吧。”浓眉缓缓的舒展了开来，忽然又重新绞结，又膀用力，右手如抱婴孩，左手如抄满月，弦响，箭发——

“哼，懦弱的人不配做我夏侯霸的兄弟!”箭翎在靶心正前方不住颤动。

夏侯荣的唇边露出一丝笑意：“狂什么!哼，你还从来没有见过这样大的场面吧——回去咱们再比比看是谁的膂力更强!”

于是他的脑海中忽然又闪现出另一副弓箭来—那三哥夏侯称吧，双眼很可怕地眯着，钢牙紧咬，也一样地拉满弓，松开弦。不过他射的不是静止的箭靶，他射的是狂奔的猛虎!

白额的猛虎，斑斓的肩背，体态矫健，却比夏侯称所骑的那匹马要大上整整一圈。初冬田间未割尽的麦楂划伤了它的趾爪，它呼啸而至，但夏侯称的利箭却刺穿了它的头颅!

一箭穿脑，鲜血和铁簇同时从喉底喷出。猛虎无知觉的地向前又冲出了七八步，才颓然栽倒。大地似乎也在震动，夏侯称的脚步却依然稳定如昔。他踏住虎项，拔出箭杆，递到唇边，轻轻舔吮着百兽之王腥气扑鼻的血浆……

这样一个人，怎么竟被病痛折磨而死了呢?

夏侯荣心尖一颤，仿佛又看见了三哥那张腊黄的面孔，那对无神的双眸—

“幼权，我这副弓箭……送给你，”射虎那年，夏侯称才十六岁，病逝那年也不过十八岁而已，“还有我的兵书，没能完成……你带着去汉中打仗吧，别让别人说咱们是、是……纸上谈兵。”

他那已经失去血色的嘴唇缓缓咧开：“还记得我对你夸的口吗……我要统率十万雄师，扫平天下……除了你和魏公，他们都

不相信……”

夏侯荣狠狠地咬住了下唇，右手下意识地摸到了腰间的那付弓箭——刀刃一样的弓弦割伤了他的手指，鲜血一滴、一滴，溅起了脚边的浮尘。

他垂下头，又昂然仰起，这才看见魏军司马郭淮不知道什么时候，已经站到了辕门下，也一般地叉着手，静立，久久不动。

郭淮给夏侯荣的印象很深，他不爱说话，也不爱笑，甚至大宴之后，也同平时一样坚定沉着地走着军人的正步——他是从来不喝酒的。

夏侯荣认定，这才是真正的军人，永远镇定，山崩于前而色不变，一举一动都那样干练和简洁。他曾经刻意模仿过那正规的步伐，却总是学不象。

此时，他只能看到郭淮那擦得可以照见人影的钢盔、宽阔坚实的背膀，还有稳如磐石的双腿。夏侯荣也把脚缓缓的并拢，把手叉了起来——好累，胸甲硌着小臂，更是火辣辣地疼痛。



突然，郭淮的肩头微颤——一个浑身浴血的骑士从前线方向直冲过来，坐下马吐着殷红的血沫，鼻孔中热气如雾。

来到辕门前三四丈远的地方，马头忽歪，前腿一软，直直的栽倒下去。马项撞上地面，“喀”的一声折断，马上骑士大鸟般向辕门扑来。两名亲卫急忙冲过去，想要接住他，却不由自主的同时被撞倒在地。骑士口中鲜血狂喷，双肘撑地，拚命地向前爬了几步，一把抓住了郭淮的脚踵。

郭淮依旧一动不动。那骑士喘着粗气嚷了些什么——虽然嘴张得很大，声音却很轻，夏侯荣一个字也没能听见。一阵短暂而又可怕的沉默，那个骑士就这样瞪着焦灼的双睛，陡然停止了呼吸。

郭淮轻轻甩脱握住他脚踵的那只血肉模糊的大手，忽地转过头来。盔沿压得很低，谁也看不清他的眼神，只能看见他双唇咧开而露出的紧咬的牙关。夏侯荣只觉心上涌起一种无名的恐惧，全身麻木，再也无力挪动哪怕一根手指。

亲卫把早已备齐鞍鲁的战马牵了过来，然后伏下身去。还没等伏稳，郭淮已经左脚在他背上一点，飞一般跃上马去——亲卫一下子坍在了地上。

郭淮的铁槊，闪烁着淡青色的光芒，好象一道划破长空的闪电。槊尖指处，战马箭一般射出了辕门。立刻，数百名亲信的部下，一色的黑马、铁甲，乌云般随在闪电之后，扑向烟尘嚣扬的远处……

这时候，大批伤兵撤了下来，担架潮水般不断地抬过夏侯荣身前。一位高高卷起衣袖的军医守在营门边，检查着每一个伤兵。那些断手的、折足的、脑破的、肠流的，鲜血混着泥土糊了满身的伤兵们，只要军医一摇头，立刻就会被人从担架上拖下来，扔到一边的尸堆上去。哪怕还剩下最后一口气，他也只有自己孤独地去迎接死亡。

夏侯荣闭上了眼睛，但面前依然满是血腥、痛苦和挣扎。忽然，他的脑海里浮现出一颗人头来—

一颗血淋淋的人头，从半空中喷着糊状的血沫，“扑”地扎在土中。尘埃里露出半张面孔，不屈的面孔，不闭的双眸，直勾勾瞪着夏侯荣。夏侯荣不由倒退了半步。

“张将军阵斩蜀将雷铜!张将军阵斩蜀将雷铜!”

张郃跨着红鬃的马，缓缓地踱了过来。背着阳光，他冷峻的面色显得更加铁青，灰尘和血迹凝住了长长的髭须，仿佛那是一支长矛似的。他的背微有些驼，显得十分疲倦和厌烦;右手平静地垂在腰际，小指上勾着长刀的铁环，刀身上满是紫黑色血斑。

他从夏侯荣身边经过，毫无表情地望了年青人一眼。初冬的寒风扑面而来，这寒风——夏侯荣忽然想到——不正是荡寇将军张郃么?

于是，他猛的抓住一副经过身前的担架:“前面怎么了?我爹在哪里?”

那伤兵张开了嘴，露出鲜红的不知道是舌头还是血块，却半晌说不出话来。夏侯荣恨恨的啐了一口，快步往辕门走去。才走了几步，又猛然回头——那个伤兵已经躺在了尸堆上，充血的双眸死死盯着自己——夏侯荣不由打了个寒颤。

那伤兵忽然无声的一笑，血水顺着嘴角淌了下来。他闭上眼睛，却不知怎么的，竟然能够出声了，并且还唱起歌来:“典军校尉夏侯渊，三日五百，六日一千……典军校尉夏侯……”

夏侯荣从小就听惯了这首歌。歌的作者不知道是谁，但肯定是从父亲作典军校尉起就一直跟随在身边的老兵吧。张郃是阵风，让人感到寒冷;父亲也是一阵风，迅疾无伦，横扫一切——

“典军校尉夏侯渊，三日五百，六日一千。”伤兵们、亲卫们、军将们……整个大营都响起了歌声。只是和平日欢宴后的歌声不同，今天的歌声显得是这么沉重，这么的凉。夏侯荣只感觉自己一颗心在往下沉，往下沉……

寒风凝固了，寒风不再吹!

“小子，打仗怕不怕?”夏侯荣忽然隐约觉得有只大手，轻抚着自己的后脑。

“不怕，一点也不怕，”他喃喃的回答着，“阿爹，我要跟你去打仗。”

“阿爹要去打韩遂呢，”脑海中的那个影子，不知为什么，越来越模糊，说话声音却越来越响，“韩遂知道吧，他的兵比阿爹要多好几倍哪。幼权听话，先回许昌去，啊?”

那一年自己才七岁吧。哈，七岁的孩子，只知道父亲是英勇

无敌的，只知道元让伯伯夏侯敦、子孝叔叔曹仁是仅次于父亲的英勇无敌——韩遂算什么？马超也从不放在眼里！

"阿爹一定会赢的，阿爹总是赢，我要去看。""哈哈哈哈，"父亲的笑声，好象把全营凄怆的歌声都压低下去了，"好儿子，有胆气！不过打仗不是玩游戏，阿爹要几千里急行军，不能带着你这个小娃娃。"

"那你为什么带三哥去？他也是个小娃娃，他才比我大、大……""他比你大上一倍哪！等你十三、四岁了，阿爹也把你带在身边，去打张鲁，去打刘璋，取汉中，取四川，好不好？"

如今张鲁何在，刘璋何在？汉中是已经到手了，巴蜀的锦绣河山却被刘备横一刀夺了去。还记得父亲初镇汉中时的情景么——"刘备之孺子，我一定要亲自绑了他去见魏公！"父亲的胡子炸了开来，好威严，好可怕……

夏侯荣从幻梦般的回忆中拉回了思绪："阿爹，你轻看了刘备，阿爹……"垂下头，歌声在耳边回旋，在脑海里回旋。然而整个大营，只有他没有开口——"这支歌不应该这样唱的，不应该……"

"啊——"前线方向突然天崩地裂的一阵狂叫。歌声嘎然而止，每个人都用惊恐和焦灼的目光盯着远处。"怎么了？怎么了？是胜了？是胜了？还是败了？"夏侯荣一步步向辕门走去，"我要去帮阿爹，我要去帮阿爹！"

远处旗帜舞动，潮水般的魏兵奔溃了下来，担架队立刻就被冲散，伤兵们一个一个被无情地掀在了地上。在万足踩踏下，他们的呼叫和呻吟是那么地微弱，那么地可怜。

"怎么啦？怎么啦？！"夏侯荣大声叫着，但声音却被狂乱的喧嚣声掩盖住了，没有一个人回答他，没有一个人来得及回答他。他的心在狂跳，他的热血在沸腾！

两名亲卫身后拖着长长的披风一般的血沫，冲了过来，一人捉住夏侯荣一保胳膊："少主，这里危险，快走，快走！"夏侯荣两条脚象钉在了地上似的，一动不动："我爹呢？我爹怎么了？！"

"上将军他……蜀兵就快到了，快走，快走！"两名亲卫狠命地摇撼着他的肩膀。夏侯荣只觉得脑袋"嗡"的一声，胸口郁闷，一口鲜血喷了出来。

亲卫停了手，惊恐地望着他。他已经什么声音都听不到了，眼中也只有惨红的晚霞，惨 红的原野，惨红的血迹……也不知道哪里来的力气，一抖，那两个亲卫就不由自主地松开手，跌倒了出去。

"不要跑！不要跑！冲上去！和他们拼了！"他狂叫着，抓住名慌里慌张的小军官，一把抽出对方腰间的长剑，挥舞，把剑的主人砍翻在地。漫天血雾浇在他的脸上，都浑如不觉，就这么噩梦般的向前走去，一步一步走去。

"冲上去！不要跑！"他狂叫着长剑穿透了一名正准备上马奔逃的骑兵的咽喉，然后一按马背，飞鸟般跨上去，驳转马头，向着汹涌的溃败之潮，狠命地冲过去，杀过去。

没有一个人能够挡住他的马蹄，没有一个人能够挡住他的铁剑。他狠命的抽打着马项，骏马悲嘶着，一任热血淋遍全身，疯了般冲出辕门。

夏侯荣才是真的疯了，他堕入了一个无声的世界，每个人都张开了嘴向他喊叫，他却一点也听不见了。眼底不知道是自己的血，还是别人的血，使他看出去一片暗红，越来越暗，越来越暗……

"不要跑！拚啦，和他们拚啦！"他也听不见自己的声音，只知道自己是在狂叫，嗓子烧得要冒出烟来。前面是谁？暗红的世界中为什么只有他是黑色的，黑得象铁，象夜！

那人张开嘴大叫着，向他冲了过来。这张面孔这般熟悉，可是又这般陌生，这就是那个永远不苟言笑，总是平静如山的郭淮么？你干什么那么惊慌——"不要怕！冲上去！"

夏侯荣向郭淮，当头就是一剑。郭淮微一侧身躲过剑锋，反手捉住了夏侯荣的手腕，想要把他拉过马来。没能拉动—夏侯荣臀下的凝血，已经把他和这匹来不及备鞍的虎马牢牢粘在一起了。郭淮一愣，随即看见了那双血红的瞳仁。他茫然放开了手。

夏侯荣依旧挥舞着长剑向前疾冲，又是一个灰色的人出现在身侧，须眉如凝固的寒风，张开了嘴向他大叫——怎么人人都在大叫，他也要叫："张荡寇，我爹呢？！"可是他叫不出来，他的嗓子已经哑了。

溃兵们、敌兵们，都潮水般在他面前分开，他就象一支箭，带着寒风，西凉高原上的寒风，射向惨红的前方。

这暗红的世界，正在缓缓消失，所有的鲜血、眼泪、火光、烟影都逐渐从眼底流走。夏侯荣看见了他熟悉的西凉广袤的高原，他看见有一位骑士，带着亲切的寒风，向他无声的奔来。

那远山般的浓眉，渗入清冷的雾色；那天云般的长须，溶成朦胧的月光；那眼底无畏的微笑，慈祥的微笑，流溢而充满了整个世界，渐渐清晰，渐渐走近……

身外的世界依旧无声，夏侯荣心底却有一支歌唱了起来："典军校尉夏侯渊，三日五百，六日一千。典军校尉夏侯渊……"歌声切断了所有的时间和空间，象一个古老的传说，拥着他，冲向不可知的地方……

文/少昊

"撷梦园"栏目开办以来，有不少朋友寄来了自己的稿件，但其中很多都有明显的模仿痕迹。比如写"侍魂"的模仿《绯雨情歌》、有的甚至是在模仿古龙的武侠小说。其实，我们在"撷梦园"里交流的是感情，并不需要太过华丽的词藻。记住，一定要写出自己的心声。

责编/BLUE

漫园



这段时间以来，"漫园"这个栏目受到了许多朋友的热情支持，编辑部收到了来自四面八方的稿件，其中有不少是四格漫画，而且极富创意，本期就选出其中的几个作品刊登出来，希望今后能有更多朋友在这方面多下功夫。

——KING

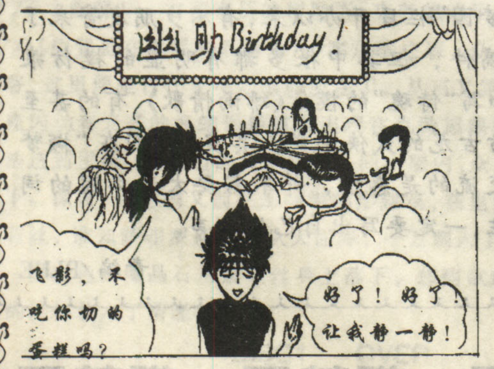
幽游白书
飞影的剑术



十六回斩！

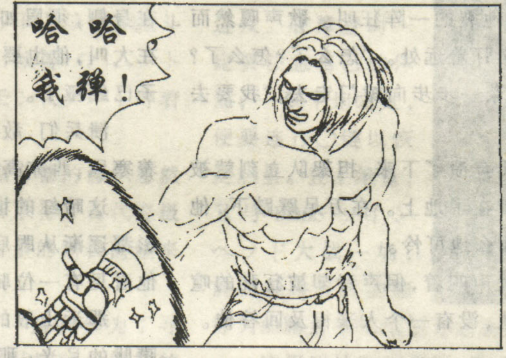






格斗之王'95
乒乓球大赛

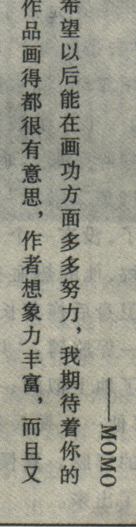
接招，精神力光弹！







作者：曹坤 云南昆明市



这两幅四格作品画得都很有意思，作者想象力丰富，而且又不脱离原作，但希望以后能在画功方面多多努力，我期待着你的下部作品。

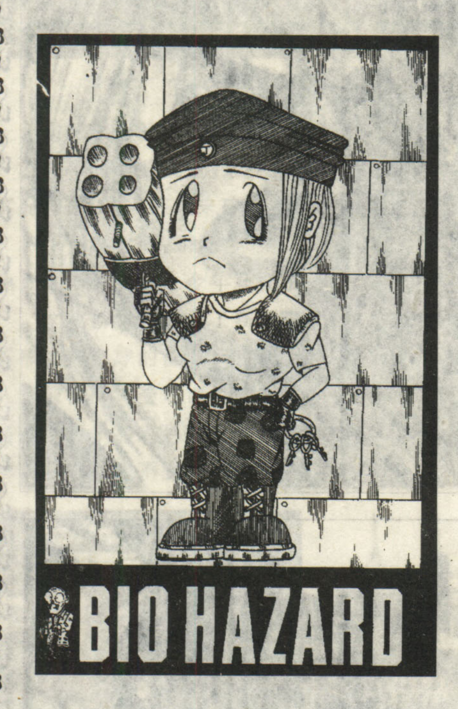
——MOMO

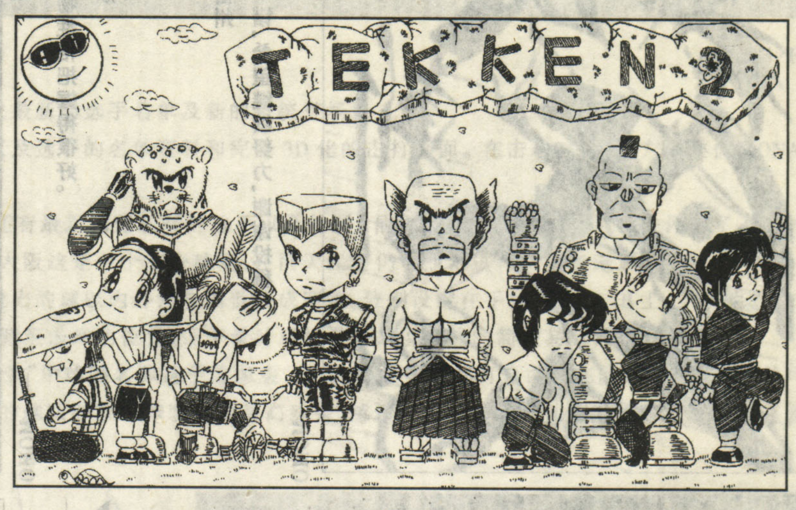


マン园

这次的“漫园”中都是读者的投稿，好高兴呀！关于投稿方式有不少读者最近写信询问，我便借这个机会再重申一下：首先一定不能是铅笔稿，最好用钢笔或毛笔；其次一定要寄原稿，复印件的质量实在难以保证；最后一定要用A4大小的纸张作画。

——MOMO

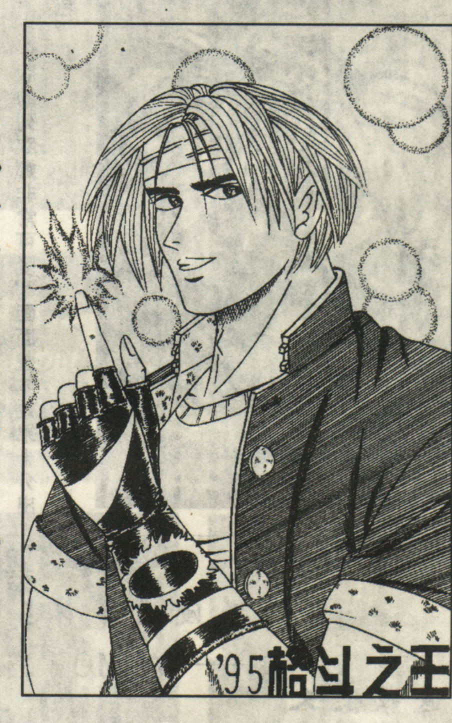




◀▲◢作者：上海陶健

——这三幅作品都十分出色，尤其是《BIO HAZARD》中的Q版女特种兵，希望以后能多多支持“漫园”栏目。另外谢谢你在信中给杂志提的意见。

——MOMO



王虎

塔木塔木

◀作者：上海何洲华

——这幅王虎和塔木塔木的时装像感觉很好，你的另几幅作品画功也不错，但有一幅“娜可露露”却太“前卫”了些，与原人物的性格相去似乎太远了。

——MOMO

▶作者：西安刘雪州

——气氛渲染的不错，希望继续努力，谢谢投稿。

——MOMO

▶作者：河南张震

——非常出色，人物性格把握得很好。

——MOMO



▶作者：广州方海

——Q版的列欧娜非常可爱，画面整体效果十分出色。

——MOMO

▶作者：徐州唐好

——与左面那幅列欧娜风格迥异，多了几分肃杀的气氛。

——MOMO



为漫园干杯！

——MOMO

这家伙又喝醉了！

——本页都是读者所投来的彩稿，水平相当不错，希望以后能有更多这样的作品寄来。

——MOMO

MAN园

名作大家评·名作大家评·名作大家评

自从上期杂志刊出“名作大家谈”这期的命题之后，我们收到了许多封玩友的来信。因为版面有限，不能把所有的来信刊出，只能选出有代表意义的几封读者来信，请大家谅解！因为《最终幻想Ⅶ》和《天外魔境第四默示录》都分别是PS和SS的近期大作，而且读者来信非常多，本栏目决定下期将继续是这两款游戏的评论。

令人失望的FF Ⅶ(最终幻想Ⅶ)

在整整一个多月的攻略过程中，这款期待时间最长的RPG巨作给我的感觉却十分不好。从整体上来看，这是一个令人失望的游戏，虽然他拥有精美的画面，和制作的仿佛与电影一般的CG，可是在这些高科技的制作后面却是一款不能称之为优秀的作品。也可能是我期待的时间太长的原因，(希望越大失望越大吗?)也可能是制作的太仓卒，也可能是第一次于32位元机种上推出，对机能应用不理想。

CD－ROM×3上的骗局

在第一张盘上，我用了近二十五个小时才结束。当时，我觉得此作必为惊世之作。二十五个小时之后，仿佛此游戏才进入正题，才预视到真正的危机就要来临。兴奋！这是我玩完第一张盘的感觉。第二张盘不知为何，才花去了八个小时，不应该吧?我迷芒?是有情节未完全吗?再次于第二张盘上寻找，结果自然是没有。进入第三张盘，竟然只有二个小时不到！(这不是欺骗人民群众吗?)第三张盘只有一个关底。愤怒！这是我玩完此GAME后的感觉。根本可以作成CD－ROM×2却成为3枚组。(原二枚组定价5800日元，改三枚后定价为6800日元。

剧本的设计

原来的FF都在这方面极下功夫，每一代的剧本都让大家十分惊喜。百转千折的故事情节，让我们荡气回肠。每一次的剧本都有着充分的开端、展开、激变、高潮、结尾(我对FF剧本的自定义)每一次都会让大家意想不到。而此次的FF呢，故事情节刚刚展开，刚刚展开！就匆匆进入了结尾，给人一种虎头蛇尾之感。而且有的情节也未交待清楚，例如艾娅莉丝死后能否复活，众多人众说纷云。还有，这次的世界也没有出现 过去一直沿继的多世界的原则，只有一张地图的FF是至今为止仅有的。

战斗系统

一直是系统的四人战斗竟变为只有三个人参加，我(相信是广大FF迷们也是)十分恼火。三个人无法去承担过去四个人的职则，这样，就只能将三个人身上都装上加血的魔石。这对我培养其它魔石自然造成了影响。

敌人的设计

此次FF中敌人的设计非常的软弱，简直不堪一击。我的一位朋友只不过是等级高一点(竟然没有许多的强力召唤兽和强力魔法都没有获得)竟然用物理攻击就穿版了。再也不能看到FF Ⅴ中LV99时与敌人关底坚苦奋战的场景了！再也没有想当初在FF Ⅵ中左手持激光剑、右手持创世剑一轮之内连续砍杀对手8刀而对手仍未死去那种令人汗禁的感觉了！而且不知为何此次的FF中召唤兽设计的竟然如此强大，连续的6次最终召唤竟然没有一个敌人能抵挡得住。

其它方面的失误

首先是设计了养大脚鸟，在这里的这个设计纯粹是为了浪费玩家的时间。为了培养出穿山过海的大脚鸟没有一整天的时间是完全不行的，史克威尔公司是黔驴技穷了吗?竟然让我们大家玩起了排列组合的游戏！其次的失误是结尾没有交待清楚，最强的黑魔法与最强的白魔法(这是从FF系列Ⅰ代开始就一直可以使用的两种究极魔法，而此次却不可以使用)相对决的时候，究竟从哪里来了那么多的能量?结尾时在天空向大家微笑的艾娅莉丝是什么意思?虽然遭到了毁灭的魔光都市，在第三张盘中还有人居住，可是到结尾CG时却成为青苔满布的废墟，这又是怎么回事?

各种各样的问题非常多，总得来说这次的FF给我的感觉是“失望”，希望史克威尔公司在下次的FF中能够改进此次的缺点，我期待着第Ⅷ个最终幻想！

——吉林长春李达

《天外魔境第四默示录》

我是一个忠实的电玩迷。近期看到街上有卖贵刊，内容很好，其中有一个栏目叫名作大家谈正在征稿，我随之写了一段自己的感想。近期我也曾玩过SS的RPG大作天外魔境第四默示录，有以下几点看法。

第一，刚拿到这款游戏后，我被其流畅的动画所吸引，可一开始游戏就发现游戏移动速度很慢，再加上有一大堆仲间有一种小学生过马路的感觉。虽然游戏中画面也很精美，可是次世代的机能却又上哪里去了呢，我相信在村镇中的画面SFC也可以制作出来。第二，说起机能，也有利用的地方，譬如说语音方面，配音演员都很投入，可这对国内玩家来说也说是毫无作用，即听不懂又浪费时间。第三游戏系统陈旧毫无创新，战斗画面虽然出色可是却音效极差。故事流程也没有什么新意，从始至终也只有一条主线贯穿全程。并没有什么小情节，PLG系统也做得不十分明显。这在次世代也可算是通病了。

在次世代浪潮中，无论是PS还是SS出的RPG都是外强中干，只有华丽的画面，而故事不精彩，游戏简单。如今的游戏一张在二百兆容量左右，而游戏内容上与几十兆的超任游戏前短大至相同。这款天外魔境从始至终无须练级，必杀技和魔法也是固定地点得到了，所以即使练级也没有什么大用处。虽然游戏是两枚组，可是我只用了三十个小时就将游戏打穿了。还不如当初玩龙战士时的时间长。

我是在中途想过，游戏虽简单是否会有大段动画或多种结尾呢，答案是错！过场动画并不很多而且越来越少。结尾也只有一种，还十分简单，真让我想不通原先十分期待的大作，拿到手后却非常失望。说一句题外话，最近我又看到太空战士7画面十分华丽，也听几个朋友说故事也不怎么样，结局也不好。我玩了近十年的游戏从雅达利到现在的N64都玩过，以我的眼光看N64还是最有希望的。借用fox的一句话I LOVE NINTENDO。

——北京张智

交流感情的园地——

编读往来

责编/若雨

●一盼再盼，你们的《96'典藏本》终于面市了。打开一看，哇！真是解了我燃眉之急，96年里许多我至今没穿版的GAME，在此书中都有全攻略刊出！感谢！感谢！！真是没想到在此书中竟有三十多个攻略，而且囊括了各个机种，确实象你们所说的“不会为购入而后悔”。

上海 张伯阳

△自从《96'典藏本》发售至今，我们收到了许多封热心读者的来信，在这里我们衷心感谢广大玩家对我们的认可和鼓励，看来众小编们的心血没有白费！为了报答大家对我们的支持，本编辑部众小编除要将杂志越作越好外，还要把更多更出色的游戏书籍奉献给大家。

●我是一个GAME发烧友，非常喜欢攻略RPG、SLG类游戏。当我拿到你们的《96"典藏本》后，发现其中攻略确实很多，但是还有一些是我喜欢的RPG、SLG类游戏攻略没有刊出！不知你们能否每一个季度或每两个月出一本“攻略本”或“典藏本”呢？我相信只有这样才做到真正满足我们闯关族的需要！

北京 Sam

△我们也觉得，目前好游戏层出不穷，一年出一个“典藏本”确实力度不够。不过请你放心，为了能更加全面完整的向广大玩家介绍游戏及其系统与背景，本刊已决定编辑“增刊”，并且还会推出一些精典大作的攻略本。相信在一段时间后，由杂志为主，“典藏本”、“增刊”和“单行攻略本”为辅的全方位行动下，“电子游戏与电脑游戏”将呈现给大家一个完美的游戏世界。

●“集刊标，中大奖”这个想法是谁想出来的？责编？KING？还是其他编辑？这种方式非常好，不仅能拉近与读者的距离，而且还可以使玩家在购买的同时得到实惠。我是从同学那里得知这一消息的，而且我决定要购买贵刊全年杂志，快准备好一等奖，因为我的手气一直特别好！

河南郑州 郑健

△自从本刊公布举行“集刊标，中大奖”的活动后，的确在玩家中引起了不小的轰动。其实我们举办此活动的目的，一方面是为了能多交一些朋友，另一方面也是想为广大玩家作点实事。以后这种活动还会有许多，希望大家能多出点子。

另外，本人代表众编辑祝郑健玩友好运！

●众位编辑你们好，我是从97年1月才开始买你们的杂志的，从杂志中得知有一个活动叫“暑期笔会”，我对此很感兴趣，但不知怎样才能参加？盼答！

广东广州 沈健民

△关于“暑期笔会”这个活动的要求是这样的：自本刊96年7月至97年7月止，凡被本刊发表过文章的作者都有机会参加此次活动（12人），并且编辑部还会在给本刊来信的热心读者中抽取3人，总计15人。来稿文体不限，并可向本刊杂志中任意栏目投稿（包括漫画）。最后希望沈健民玩友也能积极参与此次活动，我们等待着你的佳作！

●格斗之王95的年历、车田正美的新作、“VR3的新战士”和“藤绮诗织”再加上“VR女警”。我家原本空白的墙壁已经是游戏的世界了！同学们都羡慕不已，我觉得现在我才是一个真正的铁杆闯关族。希望你们以后可以期期赠送海报，而且能够越送越好！

上海 郑楠

△NO PROBLEM！期期送海报已经是我们的一大特色，而且本编辑部有专人负责每期海报的挑选，保证海报的质量会越来越好！

●KING和MOMO你们好！在三月分杂志上的“日文教室”对我帮助非常大，她使我了解了许多日本游戏厂商的名称，和在游戏中的简单用语。这对我在以后阅读日本游戏专业杂志和玩RPG、SLG时都非常有用。希望你俩能将此栏目继续下去，谢谢！

西安 秦和

△杂志在带给玩家乐趣的同时还要对广大读者有所帮助，我们开办“日文教室”正是出于这一目的。这个栏目是会继续办下去的，而且我们会尽力把她作得更好，在形式上、内容上尽量活泼，也希望大家多提宝贵意见。另外，如果大家在游戏中出现困难，请把关联日文寄来，我们会在“日文教室”给予解答。

●终于可以把自己对游戏的一些感情倾吐一下了！“名作大家评”开办得太好了，但为何只有最新的游戏而且也只限于次世代呢？请不要忘记还有许多FC、SFC、MD的玩友呀！他们也有话要说！（FC、SFC、MD迷们——鼓掌）

天津 王小敏

△当然不会厚此薄彼。我们开办“名作大家评”这个栏目，就是为了让大家对自己喜爱的游戏进行评价，它是个非专业性的栏目，只不过是为了交流感情，我们以后还会增加“三言两语”栏目，大家可以自己命题，一吐为快！

●看到许多玩家自己写的攻略被刊出，心里有点痒痒，最近我也写了两篇攻略，想寄给贵刊，但是不知道到底该寄到哪里？希望能给我一个明确的答复。

银川 崔凯

△读者的来信、来稿和技术咨询都是由北京电脑工作室负责的，所以你的来稿一定要寄到北京电脑工作室以免浪费宝贵的时间。具体地址：北京市海淀区花园东路8路中区1号楼2门262室（48分箱）邮编：100083 电话：62045118

●怎么办？怎么办？我四处“搜索”也买不到贵刊的97年1月和2月号了，才晚去书摊几天便被别人将杂志抢购一空了，气杀我也！》请诸位编辑帮我想个办法，贵刊的1月及2月号怎样才能买到，我可还要参加“集刊标、中大奖”的活动呢！

南京 王伟

△别着急，别着急。本刊的97年1月、2月号在刚上市的几天内便销售一空，目前连编辑部内也已没有存货。有不少读者来信诉苦，编辑部对此当然不会坐视不理。但目前未购得杂志的读者的数量尚不清楚，待我们核实后肯定会有补救措施，保证不让大家失望就是了。杂志会有的，大奖也会……（这就要看读者的运气了，哈哈！）

最终幻想的世界





序 言

在异世界中，各种族与人类共同生活，故事便由此开始。

光明与黑暗共存，当光明生长时黑暗会在暗中孕育，但是在黑暗强大时光明会失去。水晶正是为协调而存在的，她会把光明与黑暗导向平衡共存。

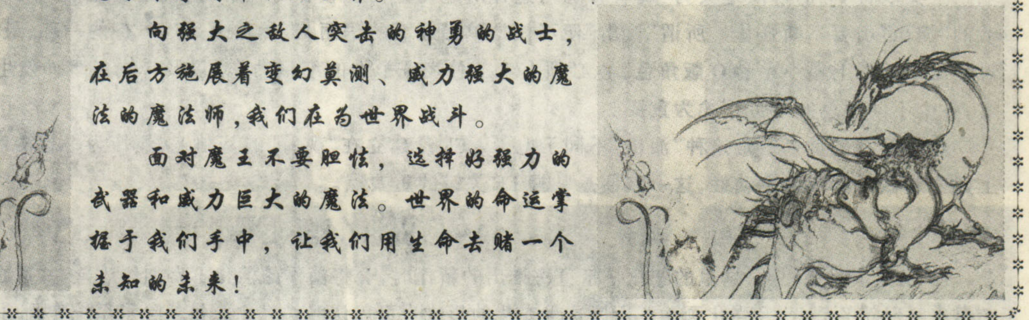
在天空中振动着灿烂翅膀的飞龙、拥有精密机械的飞空艇，把我们带到万里之遥。

令人惊讶的发现，冒险的世界如此广大。在天空尽头、海洋底下、大地深处及次元世界中，伙伴们相会。



当年骑马驰龙的骑士们所保护的原野上已经飞奔着各种的机械。人们建立起多文明的世界。

拿起剑，与共同出生入死的朋友们携手来争得平和的世界。



向强大之敌人突击的神勇的战士，在后方施展着变幻莫测、威力强大的魔法的魔法师，我们在为世界战斗。

面对魔王不要胆怯，选择好强力的武器和威力巨大的魔法。世界的命运掌握于我们手中，让我们用生命去赌一个未知的未来！

提起 FINAL FANTASY 这个名字许多初接触游戏的朋友也许还比较陌生，但是如果说出她的中文名称那么大家就不会觉得生疏：最终幻想（亦称太空战士）。

从 FC 中期开始，从 FINAL FANTASY Ⅰ发售之后，此系列作品的动向成为业界及广大电玩迷们所关注的对象。到 SFC 时代，FINAL FANTASY 系列成为王牌 RPG 之一。其Ⅴ、Ⅵ的业界总排名，一直居高不下，（尤其是 FINAL FANTASY Ⅵ至今还在总排名榜中二十名内坚守）仅次于日本的老牌 RPG“勇者斗恶龙”系列。

由奇特的世界观，和与众不同的游戏视点为设计基础，再加上美丽的画面，优秀的音乐，易于上手的系统，曲折而感人的剧本，构成了这个永远的“最终幻想”。

在最近，次世代机中 FINAL FANTASY 第一次登场。以 CD－ROM3 枚组的超大容量，加上精美的 CG 动画，再一次把大家带入幻想的世界。

许多初接触此游戏的朋友都对 FINAL FANTASY 系列的历史和系统极陌生，为了让大家在攻略 FINAL FANTASY Ⅶ的同时，能了解到有此系列的背景，我们特此编写了这个全面介绍 FINAL FANTASY 的文章。在二个多月的编写过程中，DRAGON 和 KING 查阅了大量的资料，希望能呈现给大家一个最完整的 FINAL FANTASY 系列的介绍。另外因为杂志篇幅有限，所以这十几万字的文章只能分期刊出，请大家谅解。还有，从 FINAL FANTASY Ⅰ至 FINAL FANTASY Ⅵ的攻略，因为杂志无篇幅，**只好在“增刊”上登出**，请喜欢此系列的玩友注意。



好了，好了，不再多说了！请众 FINAL FANTASY 迷们与我共同进入这……





THE WORLD OF《FINAL FANTASY》

文/DRAGON、KING

什么是"最终幻想"?

责编/DRAGON

"最终幻想"(以下简称FF)系列为史克威尔公司(SQUARE)的RPG代表作。"浪漫沙加"(以下简称沙加)、和"圣剑传说"(以下简称圣剑)这两个系列也都是史克威尔公司的标牌作品,但是FF却是这两个系列的基础。虽然现在"沙加"、"圣剑"和"FF"都在无限扩大的游戏世界中有着各自的独立地位,但是只有发卖总数超过1000万的,"故事性"和"操作性"都十分优秀的FF系列才能说是最好的。

随着游戏界的不断发展,游戏中一些部分相应的在变化,系统由简单变为复杂,故事的方向性也产生转变,正是这些发展吸引了更多的玩家对此游戏的拥护。到现在为止,这三个系列都是业界的热点,它们的举动都将作为头条新闻出现在专门刊物上,并且成为业界内一时谈论的话题。而这一切都是在FF的基础上建立的。

FF的视点

以旁观者的视角展开游戏

所谓FF给人的感觉便是游戏时有着玩者自己的视点。与其它多数正统型游戏相比,最突不同便是游戏者不等于主人公。游戏中的角色通常较多,并且所有角色都会在展开新情节时有着与玩家决定无关、独立型的台词与行动。所以说FF的视点可以理解为影视剧观众的视点,因此在登场人物中"主角"之此概念并不会有很特殊的意义。综上所述,FF这一游戏对玩者的主要意义不是于"冒险",而在于"观看冒险"。这一特点也影响到FF的方向性。

FF的方向性

彩用电影的表现手法使游戏性得以扩大

上文以将FF的本质定义为"观看冒险",这样对她的方向性较容易理解,这就是对玩家所观看的故事有更高的要求,则对于游戏的"演出"需要不断强化。所谓"演出"便不仅是单幅画面的华丽,当然这也是不可少的一环,最重要的在于为表现角色的个性而设计出于地图上那小小的Q版角色,也必须有着各种表现个性的细致动作,以及台词各事件发生时的各种行动,当发生重大事件时,各个不同角色的"演出"尤为重要。

然而要特别重要的是这种"演出"不同于电影。FF是建立在"观看"的基础上,但作为一款游戏,便要在原本纯被动的电影要素上建立起做为游戏的主动性,这一点便是掌握FF关键的重要点。

变化的FF

FF是在不断变化的,这里的变化是指每次推出的新作时,会将前作的消化不良加以改善,并可在容量增加和技术进步的基础上不断提出实现新的创意、及强化画面。所以这种变化的形式也可以认为是进化。另外除了系统和画面这些可见的部分在不断变化之外,影、剧方法理论等不可见的部分也在不断进行确实的改变,我们此系列特辑可看作FF系列游戏发展和变迁的总结性系谱。

不变的FF

FF亦有她不变的一面,无论系统和画面上有着怎样的进化,故事的舞台有着怎样的变化,"不断寻找新的游戏感觉"这一指导思想,是在FF系列所有作品创作工作中都必须贯彻的。所以,进化本身是FF的本质,而其不变的部分也是她的本质。这些所谓不变的部分,便包括:独具魅力的世界观,感人至深的剧情和独特的魔法体系等。在本系列特辑中我们将和大家一起去探讨这不变的本质。

构成FF的三大要素

独具魅力的世界观

独特的世界观是FF之所以出类拔萃的原因之一,但此方面设定又毫不偏离我们所处世界的基础。在游戏中登场的事物,均是以能否和我们的世界观相对应而决定其存在与否的。从飞空艇到魔导装甲,各代所表现的都是一个机械文明的世界,与现实世界的常识十分接近,因而令人亲切,但同时由于FF系列又有着"幻想"的色彩,所以为游戏增加了更大的发挥空间,顾而游戏中的视线是由两种文明和观念交织组成机械与魔法并存的空间。换言之,角色也好,道具也好,均可归为现实基准与幻想基准而设计的两大类,并在游戏中形成一种奇妙的统一性。

感人至深的剧情

在前面已经说过FF是"观看冒险"式的GAME,因而制作者要以一个影视剧编导的构思来设计游戏中的剧情部分。用游戏中的角色的自身表演构成FF的故事。以外,为了使玩者有着更多的感情投入,从Ⅳ开始,游戏可以把全体主角进行姓名设定。并且随着系列作品的不断推出,由各角色进行演出,在游戏中自动完成的情节即通称的事件越来越多。角色们的性格经历也随之一代较

一代趋向完整，对于玩家，也有着更强的影响力，容易引起共鸣。

易于上手的系统

所谓系统，便是FF系列中战斗和移动的共通准则。沿着这一规则形成其游戏性，一个RPG的剧情与世界观再优秀，若游戏性很低，也是不合格的。在系统的制作中，占有整个游戏时间一多半的战斗部分自然是最重要的。FF在这一点上，为了降低不断战斗带来的枯燥感，设计了职业、特技、召唤魔法等等各种各样有趣的要素。因此，战斗本身也变成一种有相对固定目标的行动，例如：使用青魔法学习特技和收集特定道具等等，为了达到各种目标，而去不断作战，比起单纯完成事件目标的游戏增加了更多的内涵和可玩性。

贯串FF系列的纽带
——水晶CRYSTAL

水晶是FF系列的代名词，从最初一代作品开始，她便是串起故事剧情的关键！自Ⅲ代起她存在形式有了较大变化，但是究其根源水晶的意义是不变的。在这里，我们便将各代作品综合起来，追忆一下水晶历程。

FF历史上光与暗所代表的意义

在谈到水晶的同时，不可不首先论及FF系列特有的观察，这就是光与暗的象征。

通常，光明为正义者的标记，是善良的象征，另一方面黑暗则总是扮演邪恶的角色，因此要将来自黑暗的角色打败，便成了游戏主角们的宿命。

但是，在FF的世界中，这种观念便不能完全成立。比如：Ⅲ中为了阻止失控而暴走的光之力量登场的暗之四战士，他们便决非坏人，相反却对主角提供极大帮助。

所以在FF的故事中，并不是打着光明旗号，消灭世界上的暗之力量便可以拯救人类的，而是将双方加以调和，使世界恢复光与暗均衡、自然生态稳定的本来面目。

换句话说，真正的邪恶与光明和黑暗并没有真正的关系，破坏这世界的均衡，才是最大的恶行。从Ⅲ代以后，水晶不再做为特殊的个体，而以复数的群体状态存在，并互相有着各种对立性，而守护各种力量的平衡，便是主人公们要做的事。反过来破坏此平衡的，便是要与之战斗的敌人。

FF世界中水晶的存在意义

象征FF世界的水晶，绝不是单纯的一个象征品，它影响到系统和剧情这两大方面。对系统而言它一是职业之能量的根源，二是得到魔力的基本；对剧情而言它一是秩序、和平、均衡之象征，二是统治自然之力的象征；此外，它本身就是一种能量的根源。以下五方面，便是水晶存在意义的总括。

能量之源

系列全部作品中的共通常识，水晶与机械和魔法同属文明之根源而登场。换言之，与机械技术造出飞空艇一样，水晶也是一种为人类所用的物质，因拥有超自然能力量，而产生了许多的奇迹。在Ⅰ代中，使用4颗水晶之能量，主人公进行了时间旅行；Ⅳ代中使用了水晶之力，启动了次元升降机，并将破坏之化身的巨人从月球带到地球上；Ⅴ代中水晶的力量可以使古代的巨大遗迹重新出现……这些令人惊异的奇迹，便都发散着超自然能量的水晶所造成。

职业的力量之源

从Ⅰ代登场的职业系统，在水晶的作用下而转职，Ⅳ、Ⅴ代中亦基本采用相同的方式。简而言之便是“从水晶处得到职业”，Ⅳ代中接触水晶便可得到新职业，Ⅴ代中更是以水晶的力量唤醒勇者之心。不过，基本上那些需要寻找而入手的职业，与地水火风四大元素没有什么关联。Ⅲ代中随故事展开，不断得到新的职业，而Ⅴ代中除了最初的6种职业外，基本没有脱离水晶单独取得的职业。若从系统而言，水晶在这里便是玩家转职所必须达成的目标了。

魔力之源

水晶，原本是以超自然的能量之结晶为其存在意义的，前文所述的职业能量之源等等仅仅是其一种发展形的概念。在Ⅱ和Ⅵ代中，结合故事情节，我们会发现其存在意义是与其他各代相替换了的。Ⅱ代中主角们得到究极魔法“创世”时，水晶作为重要一环出现，去碰触水晶，便得到了创世之本，进而觉醒了魔法。而Ⅵ代中，水晶被称为“魔石”，作用全部在于得到召唤兽，在使用召唤兽作战时，修得该召唤兽所对应系统的魔法。随便水晶以什么意义存在，理解起来都不是太难，在系统方面而言，水晶的确已异化了，但从情节的安排考虑，也必须承认其必然性。

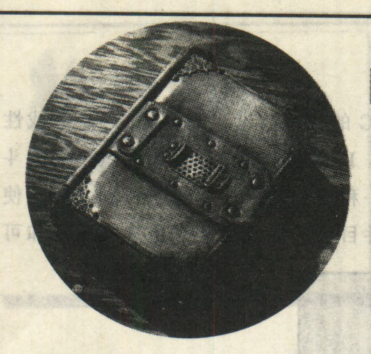
自然之象征

有着中世纪世界观的幻想传说，都会有地水火风四元素的精灵存在。FF的水晶，原本便是作为协调四元素的物质而设计。所以主人公们在各代中，都要为了维护这世界自然的平衡，去从敌人手中夺回水晶。特别是Ⅴ代中强调了这一概念：当水晶破碎飞散时，地、水、火、风均发生了形态上的变化，尤其是水之水晶与火之水晶的国家，陷入了更大的混乱中。这是水晶作为自然象征，左右着世界命运的典型例子。

秩序与和平的象征

比喻她的象征意义，这个显得平淡一些，不过前面已说过，FF世界中光与暗并非善恶的体现，而世界也是以光暗调和、保持均衡为最健全状态。当这种平衡被打破，世上的人们便会陷入苦难，为此，水晶也是被分散在各个国家的，力量的象征四处分散，保持着均衡。在Ⅳ和Ⅴ两代中，水晶是每个国中都有的，各国都要负起守护、监视的责任，一旦这一均衡开始崩坏，世界的混乱也随之开始，主角们的冒险才会展开。另外，Ⅲ代以后，普通的4块水晶以外，必然会有与之相对的水晶存在，这也是力求“平衡”的设定之一。

（未完待续）



秘法不传，技艺无双
秘技库



责编/CZY

PS 最终幻想Ⅶ
北京 张鹏



防止背后偷袭

当队伍被敌人从后面偷袭时，会陷入非常不利的状态，但这种状态是可以改变的，只要玩者按住 L1+R1，那么角色便会作出逃跑的动作，此时再放开手，角色便会转过身与敌人面对面的战斗。

简易杀死敌 BOSS

在ギ族的洞窟中，与最终 BOSS 战斗的时候，只要用フェニックス之尾对它使用，那么它便会立刻毙命。

斗技场取胜的要决

在斗技场中因为要与敌人连续打 8 场，而且每场都会在不利的状态下进行，有两个要决可以帮助玩者取得胜利，其一就是使用恢复 HP 魔法中的令体力徐徐恢复的那种，这样便能在每次战斗中一点一点恢复体力；其二就是要使用速度魔晶石（じかん）中的ヘイスト魔法，它可以令速度加快。

魔晶石的超强组合

游戏后期会得到四次魔法攻击的魔石（まほうみだれうち），将它与最强的攻击魔法或召唤兽装在一起（即把它们放在魔晶石的连接穴上），这样在战斗时便可以使出连续四次的强力魔法攻击，而且只消耗 1 次的 MP。

PS 天堂之门
北京 张鹏



天堂之门选用两位最终 BOSS 的方法

首先是选用 GEEZER 在街机模式中难度为 HEAD，使用 SASA、NANASE、A.HAU 和 ENGETSU 中任何一人，使用这些人任何一人打倒最后关底就可使用。另一位 BOSS——UNKNOWN 的方法和上面基本相同，也是使用上面所说的一些斗士将最终战胜 UNKNOWN 就可以使用，前提是在街机中模式 HEAD。

PS 斗神传 3
北京 万雨



使用最终隐藏角色的方法

将 28 位可选用的人物全部穿版后 SHO 就会出现，再用 SHO 打到最后一关 ABEL 就会出现，把它打败后就可以使用。在使用 ABEL 穿版后出现 VEIL 再用 VEIL 再一次过关就可以使用第四个隐藏角色 NARU，这样可以使用四位隐藏角色了。

斗神奥义的简单出法

首先是要使用全部 32 位人物，用随意一位角色玩最高的难度，穿版后再标题画面的选框可变成绿色，在战斗中同时按下 L1+L2+R1+R2 就可以使出破坏力精人的奥义了。

无限使用 SOUL BOMB

在游戏中 SOUL BOMB 使用是有次数限制的，如果在 KEY CONFIG 选项中将 L 或 R 键设制为 SOUL BOMB，此时在战斗中按住 L 或 R 再按任意键都可无限次使出 SOUL BOMB。

PS SS 超级方块霸王
河南郑州 唐小辉



选用隐藏人物

选用隐藏人物 DEVILOT 的方法是除了街霸方块模式中取胜外，还可以在选人画面中移到 MORRIGAN 按住开始键，如果是副手柄的话要移到 FELICIA 按住开始键（索尼版是按住选择键）然后按←←←↓↓↓接下来按土星版是 A、B、C、X、Y、Z，索尼版是按□、△、×、○，等待 10 秒钟按任意一个键就可以使用隐藏人物 DEVILOT。

PS 乱马 1/2
黑龙江哈尔滨 高朋



选用最终角色

在对战模式中的选人画在时将选人方块从乱马→小茜→八宝齐→九能带刀→良牙→珊璞→玄马→公纹龙→乱马按任意键就可以选用最后角色了，用 2P 手柄则是良牙→珊璞→玄马→公纹龙→乱马→小茜→八宝齐→九能带刀→良牙就可以选用最终角色了。

PS 宇宙豪商传 爆裂商人
黑龙江哈尔滨 高朋



选用隐藏人物来进行游戏

在标题画面时，只要按着 SELECT 键再按 R1 九次、×键 2 次，假如通道 BB 的声音，进入选人画面后，便会出现一位隐藏人物——兔女郎。

PS SIDE WINDER
黑龙江哈尔滨 高朋

一开始便可以选用所有飞机

在这游戏的任务模式中，原本最初是只可以用 F4E 出战的，现在只要有了这秘技，大家便可以一开始选用任何一款飞机出战，方法很简单，只要在选择飞机的画面顺序按←、←、→、↓、↑、↓、→、SELECT 即可，这样进行初期的版面时便会轻松许多。

PS 泡泡方块 2
南京 钱炜



进入另一世界

当大家在标题画面顺序按 R1、↑、L1、↓之后，画面右下方都出现一个神秘的人物，只要在这个神秘人物出现后按 START，

便会发现在 1P 模式的下方出现了“ANOTHER WORLD”，这就是本游戏所隐藏的另一个世界，这里的难度非常高。

PS 超时空要塞 VF－X

秘

上海　孙东

可自由变换视点

这是一个可以自由变换视点的秘技，非常的简单，在进入正常游戏后，只要按 2P 手柄的某一个键便可随按键不同而转换成相应的视角。

按键	视点的变换
↑	以自机为中心向上回转
↓	以自机为中心向下回转
←	以自机为中心向左回转
→	以自机为中心向右回转
△	向上垂直移动
×	向下垂直移动
□	向左平行移动
○	向右平行移动
L1	视点向自机接近
L2	视点向自机拉远
R1	视点向自机拉远
R2	视点向自机接近
START	通常的视点

SS 光明圣舟

秘

上海　刘慧

在这款游戏中设定的精灵是可以在战斗前先发攻击敌人，共分 5 类精灵是天井、左方、右方、正前方、地面，如果选择正确的话可以正确攻击敌人，每种精灵可以找到 10 个，个数越多攻击力越高，下面就将 50 个精灵的所在位置一一公布。

森之洞窟	
ウィロー	森之洞窟一层右下方的壶中
アイリス	地下一层突出的墙壁中
エンジユ	洞窟第二层右下方广场的石头上
タルク	二层通道横穴中

エンリッチの地下迷宫	
チェダー	地下一层水井附近的墙壁
カモリア	地下二层突出的墙壁
ロヘリア	地下一层右上的墙壁
モルガン	地下二层左侧宝箱中

森的墓地	
ビアニー	墓石附近的枯木
レイシ	地下一层左下附近的壁中
クレバス	墓地右上方的石棺
コークス	右上方的墓石

山脉的沿窟	
ハルム	地下一层右下部的水地
リリー	一层中央部的宝箱
ルビナス	地下一层中央下部的墙壁
マンガン	雪原左下部

デザイア矿山	
ハーク	三层左下部的壶
クライド	二层左上部的墙壁
ナタシャ	二层右侧突出的墙壁
ポーリス	二层左下部的石头

迷的森	
モイプル	泉的入口
チェリー	可以直接得到
テイジー	突出的树杆

アボリジンの洋馆	
オーレア	一层中央的绘
リクニス	二层左下部的图画中
ジルコン	一层大时计

デザイアの村	
ランタナ	民家前横向摆放的木箱中

エンリッチの城下町	
ダリア	狭窄通道的墙壁上
ムスカリ	民家的暖炉上

ファーイーストの村	
アップル	复合店附近
アゼリア	教会附近

デザイア矿山	
モルラン	一层墙壁台阶附近
デーナ	矿山外面附近的墙壁上

南のほこら	
カトレア	一层床上部的墙壁
シペラス	一层床下部的宝箱
ダンプリ	地下一层床右下方石像

西のほこら	
ピアー	一层水面
シッスル	一层空中乌龟的附近
アドニス	二层中央右侧的柱子

东のほこら	
プラム	一层洞外的水中
ミモゴ	一层中央的树木
ソロ	三层左上方的台座

王座前的通道	
ライム	地下一层上部的壶
アスター	地下层下部突出的墙壁

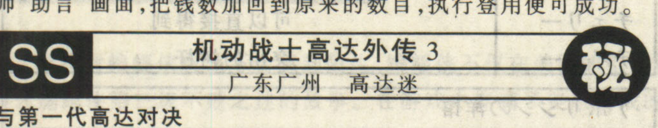
蜃气楼的村	
ピオラ	风车附近
シルト	まどろみの塔的附近

まどろみの塔	
プリムラ	四层右侧的石头
ルナリア	一层上部通道的墙上
クロトン	一层下部的石头
クリント	五层下部的墙壁

SS 三国志Ⅴ
天津 徐砚

成功的登用别国武将

成功的登用别国武将时需要听取军师的意见，但是除了诸葛亮之外其它军师的建议都不是100%的正确，如果想要登用成功请用以下方法：先选择需要登用的武将，再选择实行武将，必须给以金钱。当军师说登用可以成功时把钱减到零，再次退回军师“助言”画面，把钱数加回到原来的数目，执行登用便可成功。



SS 机动战士高达外传3
广东广州 高达迷

与第一代高达对决

这是要求在玩3代时，主机中必须存有1代和2代的进度，才可以使用的秘技。

在1、2代进度均存于主机中时，将3代打穿一遍，再回到标题画面，会发现增加了模式。进入此SIMULATOR模式中，会进入与阿姆罗操作的RX-78-2白色高达的对决的游戏。

若没有前两代的进度在主机中，这时也可使此模式出现，但条件非常的严格，即以A的评价完成各个场地。

PS RACINGROOVY
山东济南 赵英杰

可使用三辆隐藏赛车

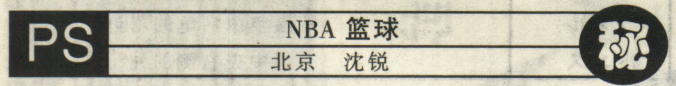
首先要将所有路段在赛车模式中得到优胜，令“HARD”模式出现，然后在“JUNGLE”赛道用全部车种得到优胜。便可使用“Speed Driver”的超级白色赛车；如在“ALPINE”赛道获胜，便可使用“Out Side Purple”赛车；另外，在“时间挑战”模式得到第一名的话，就会得到第三台隐藏超级赛车。



GB GAME BOY大串烧
河北保定 于鲁

超难度出现

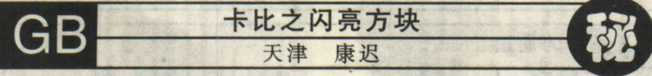
首先，在4个游戏中任选一个，调节到“いま”模式，难度不限，进入游戏并得到1000分，再选择难度时，于“いま”再按方向键↑，就会出现超难度的设定选项。



PS NBA篮球
北京 沈锐

使用所有隐藏队

在玩家签名及日期设定画面时输入“JBP”，日期定为“MAY.17”，这时便可在选队时使用所有专业的及搞笑的隐藏球员。



GB 卡比之闪亮方块
天津 康迟

超级难度

在挑战模式(チャレンジ)取得1000分以上，或在时间模式(タイムアタツク)中，3分钟内取得100分以上，这样完成了哪一个，再次进入那个模式时便会多出超难度的水平选择。

SS SEGA AGES
北京 罗晓光

街机模式

在“SEGA AGES”的标题画面时，用2P手柄按住A和C键再按START键，之后，按L键会有CREDITS，便会进入街机模式。

ARC 侍魂Ⅳ～天草降临
北京 霸王丸

段末奥义

其指令为↓↓↑→→+C键，这是全部人物共同的，如果输入的话，你所用的人物就会冲过去斩对手几刀或用其它非常残忍的手段结果对手(越早输入的话就可越多斩几刀)。其实，段末奥义若想成功，还是满足某些条件的。其一，时间要仅剩40秒或更少；其二，是曾崩落对手武器(按三次START键)至少一次；其三，该回合必须得是FINAL ROUND；其四，对CPU战时，对手不是天草四郎时贞或壬无月斩红郎；其五，对手不是最终BOSS，即如用霸王丸对CPU时对手不能是牙神幻十郎。

隐藏招术

莉姆露露：(没有武器时)前冲中A+C或前冲中B+D。

风间火月：(罗刹)使用超必杀时同时按下ABCD四个键，就可以立即收招。

风间苍月：(修罗)使用“浮月”时按住键不放手，就可以控制水珠的方位。

夏洛特：(修罗)使用超必杀时，如果在ABCD四个键中任选一键按下，那么便会有不同的结束动作。

SFC 巫术Ⅵ
河北石家庄 谢森

封印秘技

首先将正在进行的游戏存档，按下“RESET”键，接着在菜单中选择“ぼうけんをさいかいする”，并且挑选刚才存档的档案。进而选定“ぼうけんをやりなおす”将所有人物消去。此后制作出新的人物，再用“キャラクターをみる”观察，会发现令人惊讶的事实。

SFC 最强装甲回归
河北石家庄 谢森

最多金钱

当玩家使用了所有的存档的状态下，若是重新开始游戏的话，那么画面上就会显示出“セーブはできませんがいいですか”的字样。不过玩家们若在此时开始游戏，将会发现手中的金钱从一开始就高达99999999G。但是使用这招秘技时，要注意从头到尾不能存档喔。

SFC 全日本GT选手权
河北石家庄 谢森

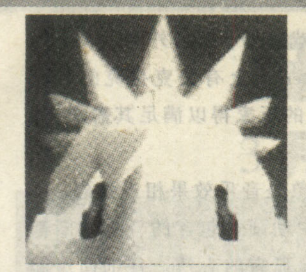
使用赛车狂奔

在GT冠军赛模式中的参加测试里，规定要于1分钟内走完整个路线才行。相信一定有为数众多的玩家因为这项限制所苦恼吧？面对这一种问题，我建议各位在参加测试的车辆选择画面中输入左下角的指令就可以了。这样一开始就能够使用高性能的跑车。

SFC 驱魔提琴手
河北石家庄 谢森

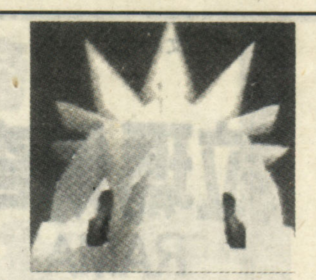
让横笛四处飞舞

只要玩家在抱着横笛的时候输入以下指令：↓、↘、→、↗、↑、↖、→、↙、A，那么横笛就在画面中飞来飞去，把敌人一一击倒。如果玩家能够高超地掌握这项秘技的话，就可以轻松地进行游戏了。



GAME 日文教室

[Chocobo 之章]

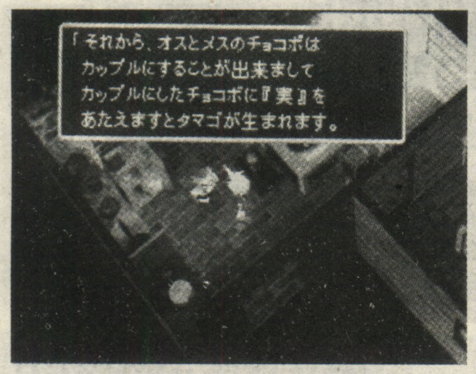


责编:MOMO

Chocobo 是什么?它的日文是“チョコボモ,它是黄色的,有点像驼鸟、也有点象山鸡,,可让人骑在上面,带着乘客翻山越岭,也可以用来拉车,比赛……大家一定已经知道了我说的就是FF 系列里必不可少的运输角色——大鸟。这次的日文教室,我们摘出了 FF Ⅶ中对在鸟的一些介绍,并附上中文对照,朋友们提供一点阅读材料,有兴趣的人,可以借此来掌握一些关于 FF 的术语。片假名的地方一般者是英文的,请注意一下译文中括号里的英文单词(有一部分是对片假名的注音)。

大鸟(CHOCOBO)

チョコボは特殊な食性を持ち、摄取れた荣养分に广じて、种の持っ能力が变异する。基本的なチョコボの特性としては、陆上生物中最速とも言われる脚力が上げられる。人间の步行速度の数倍もの速さで疾走することが可能で、スピートに乘ったチョコボを捕らえられる生物はほとんど存在しない。



(CHOCOBO)有着特殊的食性,与所摄入的营养类型相对应,品种及所持能力会发生变异。CHOCOBO 的基本特性,是有着被称为陆地生物中最高速的奔跑能力,可以以数倍于人类步行速度的时速奔跑,因此速度(SPEED)高于 CHOCOBO 并能将其捕获的生物几乎不存在。

野生种の他、饲育されたものも存在する。用途にはチョコボ车やチョコボレーシングなどがある。また、魔法で召唤されるチョコボも确认されている。除野生种之外,也有可进行饲养的品种,用途是拉车(CHOCOBO 车)及赛鸟(CHOCOBO RACING)等。另外,可用魔法召唤的 CHOCOBO 也已被证实存在。

チョコボ・ブリーダーの心得

喂养心得

牧场■チョコボの饲育は、牧场长グリンと饲育系グリングリンのいる、世界で唯一のチョコボ牧场にて行なわれている。

牧场■喂养 CHOCOBO,就要到有牧场主古林(GULIN)与喂养员古林古林(GULINGULIN)的世界上唯一的大鸟牧场去。

契约■饲育には、牧场内に用意されている“チョコ房”とよばれる畜舍を、前もって赁贷しておかなければならない。赁贷料は1万ギル。契は约最大4つまで。

契约■想要喂养的话,牧场中准备了被称作“CHOCO 房”的畜舍,要将它租下来。租金是1万金(GELL)。契约最多可签4个。

食性■与えたエサニよつて、育てたチョコボの能力が后天的に变化する。そのため、牧场内には样样なエサか用意されている。

食性■根据所给的食物(ESA),所养育的 CHOCOBO 其能力会发生后天性的变化。为这个原因,牧场内准备了各种各样的 ESA。

繁殖■チョコボのオスとメスをカップリングし、“实”を与えることで、タタゴが生まれる。タタゴから孵ったチョコボは、父チョコボと母チョコボの特徵を先天的に引き继いでいる。また、稀に特异な能力を持ったチョコボか生まれることまあり、珍チョコボの繁殖はブリーダーの梦でまある。



繁殖■CHOCOBO 雌性与雄性养在一起(CUPRING),再给予适当的“果实”,便可生下蛋(TAMAGO)。从 TAMAGO 孵出的 CHOCOBO,会将父 CHOCOBO 与母 CHOCOBO 的特征先天性继承下来。另外,还有着极少数持有特异能力的 CHOCOBO 生存着,因此珍奇 CHOCOBO 的繁殖是喂养者们(BREDER)的梦。

捕获■用心深い习性を持つため、通常の捕获は困难。しかし、チョコボのツメ迹のある草原で、“チョコボよせ”セテリアを装备すると、モンスターと共にチョコボが现れる场合がある。この际こチョコボを残しモンスターのみを倒せば、捕获に成功する。捕获后、名前を付けることもできる。

捕获■因为有着敏感的习性,普通情况下的捕获是很困难的。但是,在有 CHOCOBO 足迹(CUMEI)的草原,装备“CHOCOBO 诱饵”的魔晶石(MATERIA),当怪兽(MONSTER)与 CHOCOBO 一起出现的场合,这时只要将 CHOCOBO 留下而打倒其它 MONSTER,捕获便成功了。捕获后,可以为它起名。



文/尹龙



拉瑪傳奇 RAMA

这款游戏是根据着名科幻小说家亚瑟．克拉克(ArthurC.Clarke)的小说「拉玛」(Rama)系列改编而成。克拉克就是着名科幻电影＜2001～太空漫游＞的原始创作者，後来也在1968年与本片的导演史丹利.库别利克(StandleyKubrick)共同获得奥斯卡最佳改编剧本奖。而根据克拉克以往的写作习惯，他是从来不写续集，结果有一名克拉克的小说迷坚垂利．李博士(GentryLee)锲而不舍地希望克拉克能够创作「拉玛」的续集，最後就由克拉克撰写大纲，而李则负责将整个小说完成。这就是「拉玛」的续集(Rama Ⅱ)，而现在的这款游戏，就是根据这个续集而来的。

《拉玛传奇》的故事是叙述未来突然有一艘巨大的太空船停留在离地球不远的太空中，而地球人自此突然意识到宇宙中一定还有其他的生命体，否则这艘太空船不可能凭空而生。於是派遣12位经过特殊训练的太空人到这艘被称为「拉玛」的太空船上去探险，可是其中一名队员在登上「拉玛」後不久就失踪了，於是游戏的主角(玩家)就被指派来代替这位失踪的太空人。而玩家的任务就是尽量发掘任何有关外太空人生命的线索及资料，可是同行的其他太空人中，有人似乎背负着其他神秘的任务……

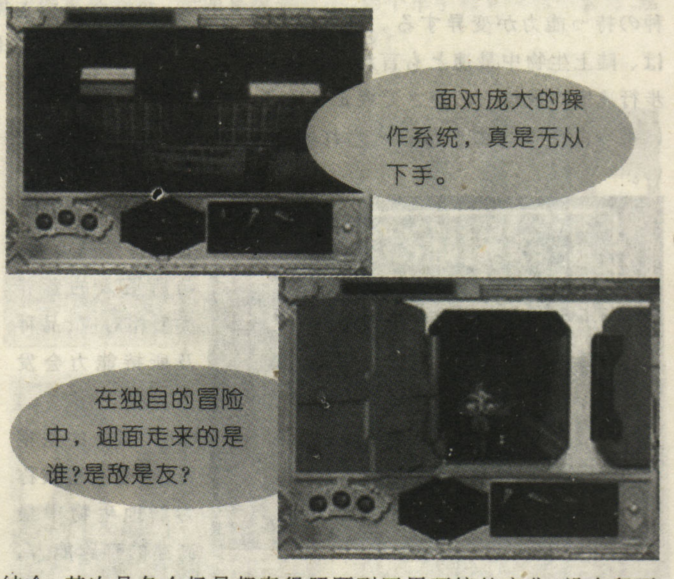
虽然游戏一开始就利用电子邮件里的动画来描绘各位冒险队成员的性格及专长，但是自此之後，游戏主角似乎太多数的时间都是一个人独自在探索整个太空船。偶尔其他队员会出现一下，充当一些片断的桥接工作，但是整体而言，游戏主角与其他队员之间的互动性似乎相当匮乏。小说之所以有趣，就是它细腻地描写人与人之间的各种感情纠葛及利益冲突，让读者从中体会到各种的人情冷暖。即使是科幻小说，太空人处於寂静的太空中，而他们之间情感的冲突似乎才应是科幻小说或电影的主角。而整个游戏设计的走向似乎只偏向於让玩家了解整个「拉玛」太空船的内部构造，以及外太空人的智慧，否则怎麼会有那麼多麻烦的谜题呢？

说到谜题，整个游戏中，游戏主角似乎一直在担任清道夫或者是拾荒者的角色，随时要留意地上是否有各种奇怪的符号及图案的标志，而「拉玛」太空船内许多的门禁系统就是要靠这些东西来解除。或许是游戏制作人坚垂利.李本身的理工背景，使得要解开这些谜题大多一定要有不错的逻辑思考能力，否则一定会有很大的挫折感。其中许多的谜题就像在做智力测验中的图形推理，由原有的图案类别及排列顺序来推理想像出接下来的图形。

虽然本游戏与原始小说在表达上有所不同，但是相信所有玩完这个游戏的玩家一定会对「Rama」这个故事以及这艘太空船的构造留下强烈的印象，甚至有一探原始风貌的冲动。而SIERRA似乎也猜到了这一点，於是在游戏之外，还另外附了一整张光碟有关亚瑟．克拉克的访谈及Internet上有关克拉克的各家「烘焙鸡」的资料，让有心想了解更多的玩家得以满足其需求，算是一项体贴的作法。

《拉玛传奇》给我的第一个好印象是音乐效果相当强烈，不论是游戏开场的片断，或是游戏当中动画所包含的音乐片断都能充分地表达游戏主角一人独自冒险孤寂的心情。仔细回想起来，游戏中一直反覆出现的音乐主题跟电影＜2001～太空漫游＞颇为类似。其他配合各个场景需要的音效也都制作得十分逼真，毫无做作的感觉。例如主角通过中央平原区一处电力磁场门时，必须捉住其电力补充的空隙穿过，而如果主角贸然乱闯的话，很可能就会惨遭电殛的命运，而此刻的音效就会给你留下一种独特的感觉。

而关於游戏画面的处理，第一个要提出来的是人物与背景的结合相当完美，不像早期这类的处理常在人物影像的边缘留下破碎的痕迹。这或许是近几年大家的电脑速度一直快速的提升，游戏制作厂商也配合大家的需求，终於能成功地做出完美的



结合；其次是各个场景都真得照顾到四周环境的变化，没有留下瑕疵的地方。游戏主角可以在任何一个地点环视四周，同时周遭的环境画面没有丝毫冲突的衔接，这是游戏制作群用心的地方；第三点是过场动画非常顺畅，没有故意炫耀的地方；其次是大家一定会注意到的各个场景的描绘都非常的细致，无论是各种材质的表面都做得相当考究，给人第一眼的印象相当讨喜。但是在画面与声音的结合却有一些小的瑕疵要提出来。在冒险队员说话的动画中，队员的嘴形与声音出现的时间未能做到同步，看起来假假的。

这款游戏是SIERRA旗下的DYNAMICS公司继多年前的＜中国之心＞之後，再度尝试的冒险游戏，除了邀请到原小说的主要撰写人坚垂利.李博士来跨刀制作外，同时也远赴克拉克目前居住的斯里兰卡来拍摄有关克拉克的一些画面与镜头，同时也访问了这位有「卫星通讯之父」尊称的克拉克一些有关未来及宇宙的看法，相信这对喜爱这款游戏的玩家而言是一项相当令人满意的做法。相信有读者一定等不及想知道，主角有没有遇上外太空人，在此先透露一点：主角到最後仍然没有与建造这艘太空船的外太空人会面，其他的就留给各位读者自己去发现吧！

文/尹龙



二十世纪末期，地球被一个具有兽性且力量强大的外星异形战士——「主宰」所占领，五十亿人口在短短的一天之内走进了生命的终点，不过却还是有些不幸的人类侥幸地生存了下来。「主宰」为了生活的娱乐，强迫这些人类叁加所谓的「猎杀者游戏」，在每个致命危险的城市一角展开不是你死就是我活的战斗。而地球并不是唯一被「主宰」所占领的星球，有着野蛮万分野兽所生存的库瑞福星球，同样逃不过被奴隶的命运，并且强迫他们叁加所谓的「被猎杀者游戏」。

在西元 2015 年的时候，主宰取消了以往的所有「猎杀者游戏」，而先由各大星球决选出猎杀冠军来，再让这些被当成玩具角色看待的猎杀冠军彼此进行一番厮杀。无论是人类或是野兽，都同样扮演着猎杀者与被猎杀者的角色，如何顺利地从恶劣的环境当中逃脱出来，还要随时做好迎击对手的准备，并且为了那几乎不存在的逃脱这一切的希望而努力，这一切，就完全掌控在您自己的手中了！

《终极猎杀》是 SIERRA 公司在去年年底所推出的一款动作游戏。谈起 SIERRA 的游戏开发小组，大家一定会先想到 DYNAMIX。而没想到在 DYNAMIX 之外，竟还有一个奇葩 K.A.A.，能设计出如此迷人的杰作。本游戏无论是视觉效果、音效配乐、操作界面、整体企划设定等，都有着一流作品的架式，从两位主角的冒险历程开始，动作成份与剧情张力配合得天衣无缝，加上详尽的线上操作说明，相信很少有人在接触後能逃离它的魔掌。此外游戏过程中特殊的解谜方式、华丽的声光效果、真实流畅的角色动作、每每令笔者废寝忘食。笔者已可以预言这绝对是今年动作游戏的大热门。游戏一共由 100 个关卡所组成，其中 8 个关卡主要是让玩家熟悉游戏环境与操作技巧之用的；22 个进阶关卡与 35 个「猎杀者/被猎杀者」关卡才是游戏的重头戏所在，而剩下的 35 个关卡则是专门设计给多人同玩时用的，包括了 15 个合作关卡与 20 个对战关卡。而不同於以往 SIERRA 公司的游戏，玩家可以自由地选择想要挑战的关卡，而不一定要一个接着一个过关。或许这是为了配合多人游戏所特别采行的设计方式，不过就笔者个人而言，笔者觉得这样的设计相当体贴玩家。

在《终极猎杀》这款游戏当中，玩家可以选择扮演人类或是怪兽的角色。而不像一般的动作游戏只是角色不同而已，在这里，人类与怪兽各有其先天优势，人类拥有强大的武力支援，而怪兽则有着浑身的蛮力与各式各样的肉搏用武器，至於那一个角色最为实用，就端看玩家自己的习惯与感觉了。

因为《终极猎杀》是一款 Windows95 专用的游戏，在采用高解析度画面的情况之下，其游戏画面的表现当然是棒得没话说，虽然因为游戏剧情本身的限制，使得《终极猎杀》没有眩丽夺目的鲜艳色彩，而改采较为灰暗的色系，乍看之下或许并不是相当地起眼，但只玩家仔细观察，就会发现到场景配色与绘制技巧十分逼真，而且采用纵向景深观念的画面切换方式更是相当少见。由於视觉效果的突出表现，使得玩家就好像自己身处在有着充满水泥丛林气氛的复杂通道与迷宫里头，为了生存而不断地在由数张画面所架构而成的关卡当中找寻着最後的生路。

除了游戏场景本身的杰出表现外，《终极猎杀》游戏本身的人物演出更是精彩，无论是玩家所操作的主角或是敌人们，透过精心绘制呈现出来的人物都具有流畅与细致的动作，惊心动魄的各式各样爆炸场景更是让玩家直呼过瘾。在游戏画面的最下方，玩家可以清楚地看到所有跟主角有关的资讯，包括了体力、防护、武器种类、所剩时间与物品等等，玩家可要随时随地注意这些数值的变化，以便不断补充弹药或是更新武器，更别忘了拾起散落在场景各个角落的恢复宝物。

在游戏的声音表现方面，《终极猎杀》同样有着非常不凡的演出，游戏最容易让玩家留下深刻印象的，就是那多彩多姿的各式精彩音效，即使已经跳出游戏良久，那种彷佛置身於战斗当中的音效好像依然在耳际回荡。游戏的音乐自然也同样有着一点都不输音效的表现。《终极猎杀》在这上面的表现真的是棒得没话说，光是单独的欣赏就是很好的享受，更别说是跟游戏搭配起来所形成的那股紧张激战的气氛了。

游戏最可惜的是不支援多人网路连线，最多只能两个人以分割上下视窗的方式在同台电脑上竞技。假如能提供区域网路上的多人连线，像《雷神之槌》一样让玩家可以选择人物、地图、阵营，同时兼具「合作模式」(跟同阵营的人)与「死斗模式」(跟敌对阵营)的乐趣，那游戏性自然不仅於此，很可能会像《毁灭战士》般成为横卷轴动作游戏的新代名词。尤其本游戏的角色设定相当均衡，两个主角各有各的能力和专长，对战时双方各有不同的战术，

打起来的刺激感简直是《终极动员令》与《毁灭战士》的合体。有这套游戏的玩家绝对要找个伙伴试试双打模式，虽然两个人挤一台电脑很碍手碍脚，但得到的乐趣绝对比单人模式多好几倍。

至於在游戏的操作方面，《终极猎杀》所使用到的按键并不多，而且藉由游戏本身提供的学习关卡，玩家很容易一步步地与游戏融合成一体。由於游戏内定的射击与跳跃按键组合起来正好就是 Windows95 切换中文输入法的热键，所以笔者在此特别建议玩家最好更换别组按键来使用，而且最好再加上游乐器式的摇杆来玩游戏，这样子才会显得更加得心应手！

假如您自认是那种没有聪明头脑可以突破《超级运动员》重围的玩家，那麽《终极猎杀》却能满足您视觉与听觉上面的享受，并且痛快地在虚幻的游戏空间里头尽情地战斗再战斗，以便最後杀出一条生路，逃离这个永无止尽的猎杀与被猎杀的循环宿命。

玩电脑游戏这麽多年，这是继《波斯王子》後，第二个让笔者一开始玩便不能自已的横卷轴动作游戏。尤其本游戏竟然出现在 Win95 这个令笔者恨之入骨(就游戏而言)的作业环境，可证明只要软体厂商的实力够、努力够，Win95 也可以是一个良好的游戏平台。笔者在此给予此游戏九十分的评价，不过还是要在强调一次。假如本游戏支援网路功能，那加个六七分笔者也不嫌多。实在很可惜……



NBA Live 97

文/尹龙

现下提及的《NBALive》系列，可说是篮球游戏市场上的招牌菜。虽说前两代(95年版和96年版)仍有难度不够、实战不逼真等缺点，但是艳丽的声光效果、便利的操作介面、以及钜细靡遗的资料库，仍然打动了球迷的心。现在EA再接再励，在96年底推出了最新的97年版，从97年版不凡的表现看来，应该又会有许多球迷为之疯狂了！

《NBALive97》(以下简称《97》)延续了EA的风格，是套可以在DOS或Win95下执行的游戏，不过相当耗费硬体资源，所以如果您的宝贝电脑没有Pentium133等级以上的CPU和16MB以上的RAM，建议您还是在DOS下执行这套游戏，效率会比较好，否则不是得关掉一些画面细节的选项，就是准备接受跳格画面的折磨。

这个游戏最惊人的第一印象是其视觉效果。在应用了更多的多边型後，球员们的一举一动变得更加真实。尤其当重播镜头拉近时，您一定会为球员细腻的动作而惊讶不已。

《97》的架构大致和前两代相同，可以进行表演赛、球季赛或直接进入季後赛，《97》的资料库也依旧像篮球百科全书一样齐全，您可以轻松地查阅到每个球员95/96球季或是您自己球季的各种单项记录，也可以查到球员各种技能(例如抄截、火锅、篮板、得分等)的参数。《97》的声光效果也依然华丽如昔，不但有七种视角可供选择(第八种是前七种的混和，严格说来不算一种)，同时在比赛的中场，还多出一段美女啦啦队的热舞可供欣赏，当然，比赛中间的篮球知识问答也还保留着，球员编辑器也没什麽改变，甚至大家关心的乔丹、巴克利也照例缺席。整体说来，《97》除了增加区域网路及Modem连线功能外，在大架构上并没有什麽特殊之处。

既然如此，为什么笔者会给予97年版比以往更高的评价呢？其实呀，游戏最重要的应该还是内涵，而不是包装，以现在很多运动游戏标榜的多视角为例，能从这麼多的视角进行游戏固然很“热”，但真正看得顺眼又适合进行游戏的，还不是那一、两种传统视角而已，其他的视角等於是聊备一格。又如所谓的现场播报(PlaybyPLay)功能，现在运动游戏无不标榜请到明星级播报员来录音，但是再怎麽播报，听久了还不是那几句？

笔者认为，运动游戏真正应该追求的，是那逼真的临场感，电脑中的每个球员就像是真实世界的球员，应该有自己的个性和功能。虽说现代篮球游戏的模拟数据都很准确，好像很真实，但那是假的，因为玩者自己玩起来全然不是那麽回事，不是篮板、助攻太少，就是抄截和三分球太多，和真实世界的记录根本南辕北辙。

实际打几场球看看吧！您会发现《NBALive97》更令人赞叹的另一项成就——球员们在您控制下的表现竟然和实际情况相去不远！像洛德曼很少投篮，但会誓死捍卫篮板，少了洛德曼，你会很明显的发现篮板失去依靠。另外，助攻王史塔克顿也会舍己为人，用一只只锐利的妙传帮助队友得分，每场都有十来次助攻。虽然



《97》在真实性上仍有些微瑕疵，例如中锋的得分能力略为偏高，如果您的对手是奥拉朱旺、大卫罗宾森或欧尼尔这种天王级的中锋，很抱歉，那真的是怎麼守也守不住，那种任何角度都可以进球的勾射，保证让您目瞪口呆！当然您还是可以刻意将攻势集中在一名球员身上，然而要像以前一样一个人动辄——出十几个火锅，或者撞出十几次抄截，就可说是不太可能出现的情况。笔者在进行了二十馀场三十二分钟的比赛後，发现除了篮板数略低外，其馀各项统计成绩都相当合理。让人不得不佩服。

一秉《NBALive》系列的特色，在《NBALive97》中您还是可以经常看到“人体撞球台”的火爆场面，而且球员相互碰撞後，还会依碰撞角度不同而产生不同的行进路线，当然免不了有其中一方被撞飞的情况。善加计算入射角，加上动量守恒的原理，经过一番练习後，您可以巧妙地将对方持球员撞出界或者回场。

电脑对手也比以往更强悍了些，在All-Star的难度下，笔者率领的超音速队只能维持大约八成的胜率。然而，就主观的感觉而言，电脑似乎仍不免有作弊的嫌疑，尤其在抢篮板时，对方的球员似乎能够抢先预测出球的落点，让笔者很难在篮板球方面取得优势(在此偷偷告诉各位，如果在罚球时故意将球抛高，抢到进攻篮板的机率很高喔！)。而且电脑偶尔心情不好发飙时，更是让人难以招架。笔者曾在一场三十二分钟的比赛中被大卫罗宾森独得八十五分，即使不顾非法防守的风险，时时用二到三个人去包夹，甚至让三名球员为了包夹他而相继六犯离场，仍无法阻止他纵横禁区。

然而，最受期待的语音播报，可说是完全不及格。大概怕让您分心吧！比赛进行时，绝大多数的情况下您的电脑会保持安静无声，或者发出一些毫无意义的音效。相较於极其华丽的画面，音效未免过於简陋了些。操作介面和以往几乎相同，但是却有一个说大不大、说小却又很烦人的小瑕疵——您如果重新定义键盘上的按钮位置，电脑并不会将其记录下来，每次进入游戏时仍得重新设定。

另外，球赛比数也稍微高了一些，以至於玩者必须要屈就八分钟的模式来逼近真实世界中十二分钟的比赛结果。但是瑕不掩瑜，《97》所呈现出的真实感，仍是PC篮球史上前所未有的。

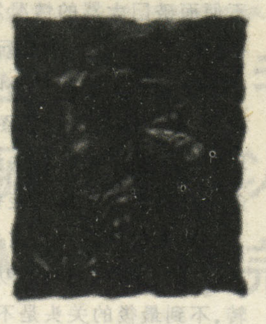
另外值得一提的是，《97》有RolePlay的操作模式，也就是说，您可以固定只控制一名球员，其他四名队友仍由电脑控制，这种游戏模式是笔者最喜欢的，因为有种团队合作的快感，而不是单打独斗。但可惜的是，《97》抢篮板的难度增加很多，一来如果您只站在篮下不动，想「等」篮板，会被吹防守犯规；二来《97》的篮板弹跳幅度甚为奇怪，玩者很难抓准时间和位置，所以如果玩者亲自控制中锋或大前锋，很容易制空权尽失，只能退而求其次控制後卫，把篮下交给电脑大汉去负责。

总而言之，《97》真的是个非常不错的篮球游戏，如果您热爱NBA篮球，又很幸运地拥有一套速度够快的好电脑，和一支够棒的GamePad摇杆，相信你一定会喜欢她的。

文/尹龙

魔宫快打

Pray for Death





▲华丽而爽快的格斗游戏，许多的游戏机迷们都希望这款游戏能够移植在街机或家用机上。

自从《快打旋风》席卷全球後，不但为格斗游戏制定了标准，也领导日本的众游戏厂商瓜分了天下，好不容易才有个《真人快打》系列替欧美国家挣回了一口气，而今天 VIRGIN 所推出的这套《魔宫快打》(PrayforDeath)画面看起来也不同凡响，让我们来看看到底响到什麽程度。

此游戏整体的游戏画面表现实在是可圈可点。过场时的各种放大、缩小、扭曲变形的秀图技巧不说。游戏时的三层背景卷动，加上光源与影子效果的处里，甚至还有角色的隐形及水中荡漾着的倒影效果。实在比一般那种只是单纯秀图，算算图形碰撞的「常见 2D 格斗游戏」有着长足的进步。

游戏进行的过程跟一般的格斗游戏大同小异，一般的故事模式、双人的对打模式或组队竞赛、车轮战等也差不多，比较吸引人的地方是一种类似棒球的联盟赛程，可任由六到十个人组成一个联盟，每人选一角色进行一季的比赛，赢得首席的方式不



▲机械人与半魔半妖的角色进行战斗，究竟是科学会获胜，还是魔法能够占有优势。

是决定在是否打败对手，而是根据玩家所得的分数，当然使用出来的特殊招式越漂亮，打败对手的次数越多，所得的分数就会越高，赢得冠军的机率也就越大。这种认过程不看结果的比赛方式倒是相当罕见。

《魔宫快打》的人物角色完全采用 3DRender，但它却仍只是个 2D 游戏。其惊人之处，则在於角色动作的细腻且流畅。每一个动作想必有四、五张以上的动画，而且还随着光源变化呢！

《魔宫快打》的格斗系统，感觉很像《真人快打》。不管是控制方式或者是动作招式，就连给予败者最后一击的那套也用上了(画面会出现讯息「SlayHim/Her」)。作者认为，这也许是西式格斗游戏的标准吧？

画面是本游戏最大的卖点，每个角色都是 3DRender 的结晶，动画张数明显的比《真人快打》多出许多，无论静止时的摆动或招式的表现上都相当自然；背景画面更是夸张，每个舞台几乎都用上了许多在电脑上难得一见的多层卷动。结合了契合场景的音效及配乐，光是这些就给人相当不错的印象。可惜游戏中大量的 3D 动画解析度太低，此为美中不足之处。

本游戏的人物设定是笔者最为欣赏的部份，十一个角色各有不同的特质，且说明书里对各角色的背景介绍十分详细，甚至引经据典。只是角色的攻击招式仍然没有任何创新，许多招式几乎都是《真人快打》的翻版，连两场 KO 之後的血腥结束攻击也分为「大破坏」、「死亡绝招」及「傻瓜绝招」。许多操作的设定如快速前进、後退、连续攻击、倒地追击等也跟一般的格斗游戏差不多。

至于格斗游戏的灵魂——操作界面，是笔者最不满意的地方。其一是人物的角色过大，虽然提高了临场感，但也缩短了双方的距离，随便一个大招式便能轻易地打到对方。偏偏程式对於必杀技的按键判定既缓慢又严格，不但每个按键都要按得缓慢确实，没有抓好时间差还常常使不出来，可想而知所有的飞行道具 ii 必杀技等都变成了废物，人家一拳打过来可能气功还转不到半圈，整个打斗的过程几乎都是小拳小脚等普通招式的天下。且说明书所列出来的必杀技过少，输入判定又如此严苛，谁有那个时间去一招一招试。最近游乐器上的格斗游戏几乎都列上了所有的招式，甚至还附上了教学系统，看来欧美的制作小组想追上日本人的脚步可能还得加把劲。

《魔宫快打》有着惊人的声光效果，各方面的表现也有一定的水准，可惜被不良的操控性及命中判定拖累。制作公司若能在下一部作品中针对此处加以改进的话，则在格斗游戏的领域里本系列将很可能成为继《真人快打》後西方人的第二个骄傲。

与时下 2D 格斗游戏的观点来看，《魔宫快打》的视听感官效果可算最高分。唯一美中不足(鸡蛋里挑骨头)，在於其难度似乎有些偏高，连最简单的难度「Dead」，笔者也是玩得战战兢兢。另外，PC 上用键盘玩格斗游戏，本来就是自杀行为(键盘自杀)，建议大家还是用格斗摇杆吧！

在此对初玩者提供简单攻略－－选用尤瑞(Uriel)这个角色(那位身穿比基尼，翅膀长着刀羽的美丽女郎)比较好用，由於她的翅膀攻击范围较远，只要善用近距离的上勾拳(下、重拳)，以及可打远距离(约隔一个人远的距离)的下盘攻击(下、重脚)，就绰绰有余啦！当然，熟悉各个敌人角色的攻击手法，才是格斗游戏的基础功课，您认为呢？

文/尹龙

魔神戰記Ⅱ

对於游戏龄有四年左右的玩家而言，一定对於《魔神战记》这款游戏不会感到陌生才对，因为这是四年前大宇所推出的一款有着浓厚游乐器味道的角色扮演作品。虽然其表现称不上是什麼旷世巨作，可是最令玩家感到讶异的却是，该游戏是作者一个人独自完成的游戏作品，也就因为这个原因，再加上游戏的表现也在水准之上，这使得该游戏在当时也造成了一股不小的骚动。

而在四年之後，《魔神战记Ⅱ》终於呈现在玩家的面前了，此刻游戏不再像当年一样只是由一人从头包办到尾，而是由一工作室的人员通力合作所制作出来的。在游戏的画面表现方面，《魔神战记Ⅱ》依然带有相当浓厚的游乐器味道。虽然在次世代主机的流行与普及下，有的玩家会拿《魔神战记Ⅱ》来跟某些PS与SS的角色扮演游戏相比较，可是这两者毕竟属於不同平台的游戏，在立足点不一样的情形下是不能硬比的。其实以国产的角色扮演游戏来讲，《魔神战记Ⅱ》的演出已经算是在水准以上了，无论是在城镇构成或是配色方面的成绩，都有着极为出色的表现。



自从一代开始，《魔神战记》便是走游乐器RPG的路线，简单的操作以及日式风格的游戏画面，配合直线进行的故事，让许多对电视游乐器熟悉的玩家感到亲切。

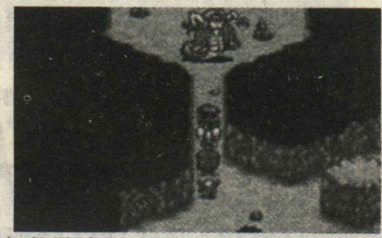
不过在游戏的音乐表现方面，笔者倒是有着些许的失望，因为《魔神战记Ⅱ》这回仅仅支援到声霸卡而已，在玩过《仙剑奇侠传》之後，笔者的听觉胃口已经被养大了，回过头来听到声霸卡的音乐，反而有点难以接受。笔者不是说《魔神战记Ⅱ》的声霸卡音乐做得很难听，只是在其他电脑游戏的音乐表现越来越动听之馀，反倒使得这款游戏的音乐变得不那麼突出罢了！至於在游戏的音效表现方面，《魔神战记Ⅱ》的演出依然十分的精彩，各式各样的音效无论是效果或是音质，都在一般国产游戏的水准之上。

这款游戏的战斗采用左右两边排排站的方式来表现，简单来说就是属於FF(太空战士)系列型的方式，而且游戏还特别提供了数个热键方便玩家直接选择，而不必靠着移动框框再按下Enter键来下达命令，这样子玩起来自然是节省掉不少琐碎的时间。但是在战斗的人物表现上面，《魔神战记Ⅱ》就显得有些美中不足，因为所有的敌人都是静止不动的，而主角们也只是原地做出攻击动作而已，整体显得有些做作与呆板，还好在魔法的视觉表现方面相当不错，稍微掩盖了一些这方面的缺点。

游戏只能够使用键盘来进行游戏，幸好在键盘功能按键的安排方面相当合理，使得玩家在游戏的过程中不致有因为操作不便而破口大骂的情况发生。游戏的功能选单设计也是同样出色，规划良好的选项让玩家一目了然，不过笔者在此必须提出一个小缺点来，那就是说明书上并没有提到在购买武器与防具的时候，最下方的人物小图样所代表的意义为何，一些粗心大意的玩家可能并不会特别去注意这里，使得无缘无故地会多花了许多冤枉钱在不必要的装备上。

角色扮演游戏的重头戏在於剧情张力的表现，这一点《魔神战记Ⅱ》也做得相当成功，整款游戏的故事安排可以说是峰回路转，不到最後的关头是不会晓得事情的真相到底为何。虽然有些桥段的安排过於老套，而且在人物彼此的爱恨交织的刻划上面也仍嫌不够细致，不过已经算是难得一见的佳作了。

说到笔者对于《魔神战记Ⅱ》最为不满的地方，那大概就是连光碟版都还有密码保护！特别为光碟版写个检查光碟片是否存在的程式应该不难吧？其次，也未免太过练功导向了，像游戏一开始的时候，玩家要是不先好好地练一下等级就冒然进入山中找寻蓓莎的话，往往没有经过几次战斗就会挂掉了，而在初次与蒂莉蕾碰面的时候也是同样的情形。每当玩家解决一个事件踏进另外一个区域的时候，这问题就老是不断地重覆演出，《魔神战记Ⅱ》在战斗与升级之间的难度调整实在是做得太不平衡，让玩家花太多时间在练功上面，真的不是一个很好的设计。



另外，游戏的故事性并不强，也许是因为综合了太多东西，反而有些消化不良。比如说在游戏当中引用了许多曾在《仙剑奇侠传》出现过的男欢女爱场景，但是缺乏了适当的背景音乐以及过场动画，致使整个情感的脉动没有办法深刻地传达给玩家亲身感受。另外，游戏也引申了《轩辕剑Ⅱ》当中所探讨的正邪难辨情节，可是由於对白规划不佳，玩家看到的只是："啊！原来岩石巨人只是为了保护自己家园，他并没错！"这么短短几句话。这样一来，玩家心里想的只是："喔！完成了这一个部份，接下来该作什麼？"然後完全没有办法对故事产生认同。

此外，《魔神战记Ⅱ》另一个令人感到不舒服的地方也许就是练功的时间太长了。每跨入另外一个区间时，就需要花上不短的时间将自己的等级提升个三、四级，才有足够的能力去应付接下来遭遇的对手。自认为记忆力还不至於有少年痴呆症的笔者，在玩这个游戏时，就因为花了太多时间在练功身上，竟然忘了先前得到的线索要我做什麼事而使得游戏进度卡住，後来只好重拾笔记本，再加上FPE来个重玩了事。

什麼是角色扮演游戏呢？玩家们想要的究竟是什麼？或许，这问题也可以反过来问：游戏的设计者究竟想要给玩者什麼？创造一个自己心目中的世界，让许多玩家能够一同进来分享你的思想？或是想要展现新的程式技术？还是只想让人无聊时拿来杀杀时间？

《魔神战记》已经推出了第二代，或许该认真考虑故事内容的重要性。或者，这游戏的愿望只是在玩家心目中留下："喔，很像日式游乐器上的RPG嘛！""啊？游戏的主角是谁……？"不瞒各位，笔者虽然已经将游戏玩完了，但对於游戏当中的三个大陆名称却是一个都记不起来！



小鎮驚魂
Harvester

文/尹龙

刚开始看到这个游戏外包装时，脑海马上浮现一个疑问："这个游戏是不是从电影改编过来的？"因为封面设计是一个手持长柄镰刀，头披西方僧袍的死神形象，西方电影中经常利用这个形象来代表死神，而这个手持长柄镰刀的死神形象源头就是来自最近流行的算命塔罗牌。可是当游戏画面不断地在萤幕上更新，故事的情节一路发展下去，这个疑问马上一扫而空。其实这个游戏是利用名称来玩双关语的把戏，原文为"Harvester"，而故事发生的地点就是一个名为"Harvest"的小镇，而该镇居民的英文名称就是"Harvester"，而持长柄?刀的死神在文学作品中也常以"Harvester"或"Reaper"称之。而游戏的故事内容更是以残忍ⅱ怪异及恐怖为其特色，不过在目前各种媒体都争相以光怪陆离的主题来吸引观众的情况下，此题材似乎已不够突出了。

担心和惊吓，可以说是构成恐怖片的两大因素。在这个花了两年心力开发的游戏中，制作小组试图以真人演出加上电脑动画来营造出恐怖的气氛。很可惜的，它并没有达到应该要有的效果。

游戏故事是发生在一个人口仅有51个人的小镇上，镇上居民的举止行动都非常怪异，于是企画故意让主角及他的未婚妻都得了失忆症，希望能减少玩者对主角的疏离感，可是这样的动作还是无法让玩者产生足够的融入感，因为基本上整个游戏的故事情节太过荒诞，缺乏基本的逻辑及理性。一个人口仅有51人的小镇上，竟然会有警察局、消防队、邮局、殡仪馆、学校、报社、电视台及飞弹基地等这麼多的公共服务设施，而控制整个小镇的竟然是一个类似黑帮，名为"秋月帮(OrderofHarvestMoon)"的组织，而事实上控制这个邪恶组织的首领竟然是学校的校长。同时男性消防队员的嗜好竟然是摹拟男性速描，而警察局副局长则是特别喜好搜集女性照。笔者认为这个游戏犯了一个基本的错误：它以为把所有的怪异及不合理堆在一起，就会让人接受基本怪异的假设。但是所有成功的幻想小说或戏剧都是要靠其他合理的设定及剧情发展，来说服读者及观众接受其怪诞的基本设定，而这个游戏在这一方面可称得上是失败的。

虽然游戏的最低需求是486－33，不过在33上跑起来，只能用「惨不忍睹」四个字来形容。游戏画面采用高解析度来显示，所以它要求使用者事先载入VESA的驱动程式。现在大部分的显示卡应该都有内建VESA的功能，所以应该都不成问题。但如果您的显示卡是古早以前的（像笔者现在手上这张ET4000，非W32)，请准备好它的VESA驱动程式，免得一执行游戏就停住不动，连标题画面都出不来。

现在有不少游戏都有内附UniVBE(VESA公用驱动程式)，制作小组应该多跟别人学学才是。虽然游戏是以高解析度来进行，不过有时候会突然切换回低解析度来播放影片，显得有点突兀。这部份应该用「加黑线」的方式应该会比较好一点。

由於游戏过程颇为血腥暴力，所以它也提供了"关闭血腥暴力动画"和"设置密码"的选项。不过密码有设跟没设差不多，只要重新安装一次就可以清除密码，不如把光碟片藏起来还比较有效。

而至於最吸引读者注意力的声光效果方面，这个游戏也无法获得许多的掌声。游戏画面虽然采取640×480的高解析度，但是在画面内容及色彩调配都大大地逊色。虽然游戏中的场景及地点颇多，但是实际上在画面构图方面有许多的败笔。就以人物谈话的方式来举例，每次一定是只有两个人在"互相交谈"，即使当时有二个以上的人物在场，也不会出现在日常生活中必然会发生的"插嘴"现象。而谈话的呈现方式竟然是两个人的身体都静止在画面上，而在画面的左、右上方各出现一个人物的脸部特写方框。可是当人物在讲话的同时，脸部表情及嘴都没有即时的反应。这种呈现方式在游戏发行媒介进步到光碟之前，就已经很少见到了，没想到在今天还会有机会看到。笔者打开发霉的记忆匣子，回想到1980年代初，几乎所有冒险游戏的角色都有即时的表情反应，更何况今天是采取以真人拍摄、电脑合成画面、光碟发行的时代？！

这个游戏不仅在人物对话系统设计出现"复古"的现象，连影像合成的技术也远远落後一大截！各位还记得最早采取真人拍摄，然後以电脑合成的游戏画面吗？在真人角色边缘常常会出现锯齿状或者是一条模糊不明的线。不过在最近这两年来所推出的游戏几乎都已经克服这样的问题，但在这游戏中，却依然大剌剌地出现在萤幕上，颇为碍眼。同时在语音播放及画面顺序安排上都有问题，有时候在人物讲话时，语气或句子会有中断，甚至於有时候在言语内容谈及身边的东西时，画面会突然切换至这个物品的全萤幕特写，造成声音的中断。其实这个游戏最令人受不了的就是画面切换、显示速度过慢。即使是主角由一个房间走到隔壁的另一个房间都会出现一个指针码表的等待画面，如果在加上谈话时会切换至其他的画面，这当中的延迟所造成的影响，不只是破坏了游戏进行的流畅感，更是大大地影响了玩者的情绪及其本身的评价。

另外在音乐音效方面的表现，虽然不会觉得刺耳，但是在考虑上实在有欠周详。以主角走进消防队办公室为例，在游戏中自从报社大火之後，整个消防队就闲得发慌，两名男消防队员在大厅中做男人体摹拟速描，可是却出现消防车拉警铃及警报的音效。虽然可能解释成大概在做警铃测试吧！可是与游戏中的情境完全不符合，有点叫人哭笑不得。

虽然游戏的片头画面有一个很盛大的开场，可是却仍无法掩饰其内容粗陋、手法不纯熟的缺点。整套游戏不仅用了三张光碟，而且硬碟里所占的空间也要20多MB，真是让人替出钱的老板担心呀！

整体而言，这个游戏是担心有馀、但恐怖不足。整个游戏充斥着血腥与暴力，实在是没什麼内容。它用了电脑动画来代替一般恐怖片所用的特效化妆，不过在某些地方表现不佳，显得有点假，这是很可惜的地方。



游戏一族

竭诚为广大玩友服务

本店是省内规模大、资历老、品种齐全的一家专卖店，自开业以来，深得广大迷友的厚爱，本店的宗旨是：全心全意为每一位顾客服务，力求做到价格更低、速度更快、品种更全、质量更高。

业务介绍：批发零售土星（SEGA、JVC、日立机）、SONY、超级任天堂、64位机、任天堂32位、机皇、GG、GB以及各机种对应的软件、配件。

并承接改机·维修业务

邮购地址：河南省郑州市京广北路31号游戏一族
邮编：450000
请外地玩友办理邮购时写清回邮地址、联系电话、姓名、机型、软件名称。
本店三日即有新片上市请来电咨询

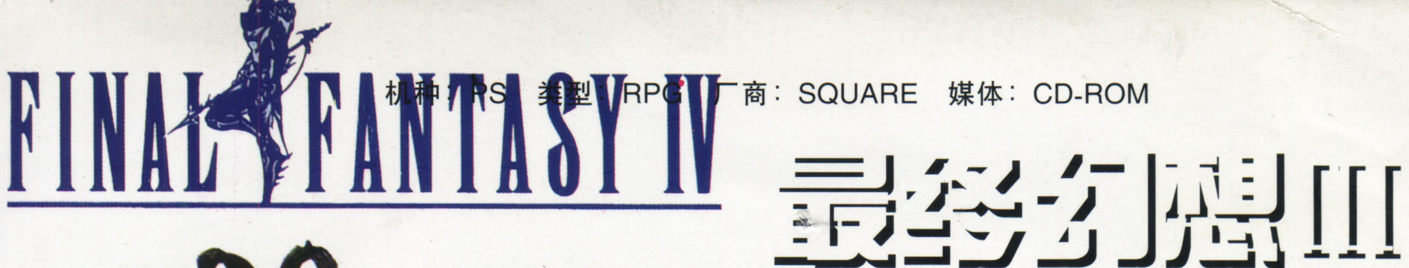
热线电话：0371－7424153
寻呼：0371－126－5011211
传真：0371－7424153
批发业务：0371－9002642
INTERNET 电子邮件地址：
XUPA@I PUBLIC·ZZ·HY·ZN

土星(SS)游戏：

VR对格斗之蛇	龙之力量	MYST	钢铁灵域
NBA蓝球	首领峰	饿狼传说Ⅳ代	华丽击落王
天空冒险	世界英雄	侍魂Ⅲ代	高达Ⅱ代
D之食卓Ⅱ	梦精灵	鬼屋	热血新子
96格斗之王	守护英雄	花小路大作战	三国志Ⅴ代
光明圣舟	阿帕奇Ⅱ代	FIST	樱花大战
盗墓者	飞龙Ⅱ代	太阁Ⅱ代	新忍传
皇家骑士团Ⅱ	吞食天地Ⅱ代	武装雄狮	银河英雄传说
水浒传	世嘉拉力	十项全能	梦游美国Ⅱ
美国漫画英雄	少年街霸Ⅱ代	X－MEN	伟大龙珠传说
斗姬传承	格斗之蛇	武装飞鸟	坦克大战
格兰帝亚传奇	精灵王纪传	中文三国	皇家骑士团
天外魔境	真人快打Ⅲ代	VR特警	名车大赛
真人快打三部曲	升龙三国演义	斗神传URA	王国传说Ⅱ代
三国志英杰传（中文版）	VR KIDS	VR战士Ⅱ代	96J联盟
剑与魔杖	梦幻模拟战Ⅲ代	肥瘦大盗	97足球
诞生S	霹雳雷电	亚鲁巴战记外传	电脑战机
炸弹人	创世纪	梦游美国	战国风云录
月花雾幻谭	银河之星	黑暗救世主	VR特警Ⅱ
退魔业	蓝球飞人	真女神转生	神凰拳

索尼游戏：

太空战士7代	高达	伏龙战士	自杀仔
恶魔城XX	战斗国家	奥运足球	结婚
武士道之刃	火枪英雄	97J联盟	北京拉力
恶狼传说四代	音速之翼	街头赛车	暗黑十三
龙骑士Ⅳ	古惑狼	山脊Ⅲ	时空侦探
大航海时代Ⅱ	滑稽赛车	乱马1/2	妖精战士
钟楼Ⅱ	侍魂Ⅲ	风之封印	石头计
中文三国志四代	铁甲飞空团	眼镜蛇	2096
刀魂	七秘馆	大空翼	最后一滴血
洛克人8	武装飞鸟	幻想水浒传	失落的古代文明
暗黑破坏神	海底大战	幻影斗技	宇宙舰队
97 FiFa足球	太阁立志传Ⅱ	Q版斗神	妖精战士Ⅱ
新机器人大战	第四次机器人大战	女神异闻	战斗开始
斗神传Ⅲ	1945	NO.1	皇龙三国
时空游侠	少年街霸Ⅱ	对战方块	浪客剑心
疯狂摩托艇	生化危机	皇家骑士团	NBA Ⅱ
洛克人	山脊赛车Ⅱ	超能力	星际斗士
升龙三国	铁拳Ⅱ	水浒传	诸葛孔明传



机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM

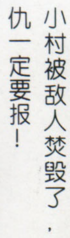
最终幻想III

《最终幻想VII》的热潮未退，史克威尔公司又宣布了将要在PS上移植《最终幻想IV》的消息。时至今日，几乎已经没有人不知道“最终幻想（太空战士）”的大名，它似乎已成为电玩最高境界的代名词。此次，IV代的移植再次证明了这一点，它除了完全现再现原SFC版的情节与画面外，又加入了精心制作的CG片头，凭借PS主机的优越性能，IV代的乐曲及音效肯定也会更上一层楼。以前没有玩过SFC版的玩家不妨尝试一下这崭新的世界，而玩过的朋友也可以在那“最终的幻想”中重漫旧梦。

最強的召唤兽—巴哈姆特（バハムート）会否登场以解主角的困境呢?

游戏中的四位主角

这是“最终幻想”系列不可缺少的飞空艇




小村被敌人焚毁了，此仇一定要报！



对不死系的恶灵，得采用圣属性魔法来对付它们

面对众多的敌人而毫无惧色消灭他们吧！

片头的音乐是大家所热悉的



速战速决[illegible]向目标进攻



这是[illegible]魔法攻[illegible]





在这[illegible]
么[illegible]



SEGA SATURN

とうげ・キング2

峠 KING 2

THE SPIRITS



■统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■邮发代号：52-126 ■定价：6.50元